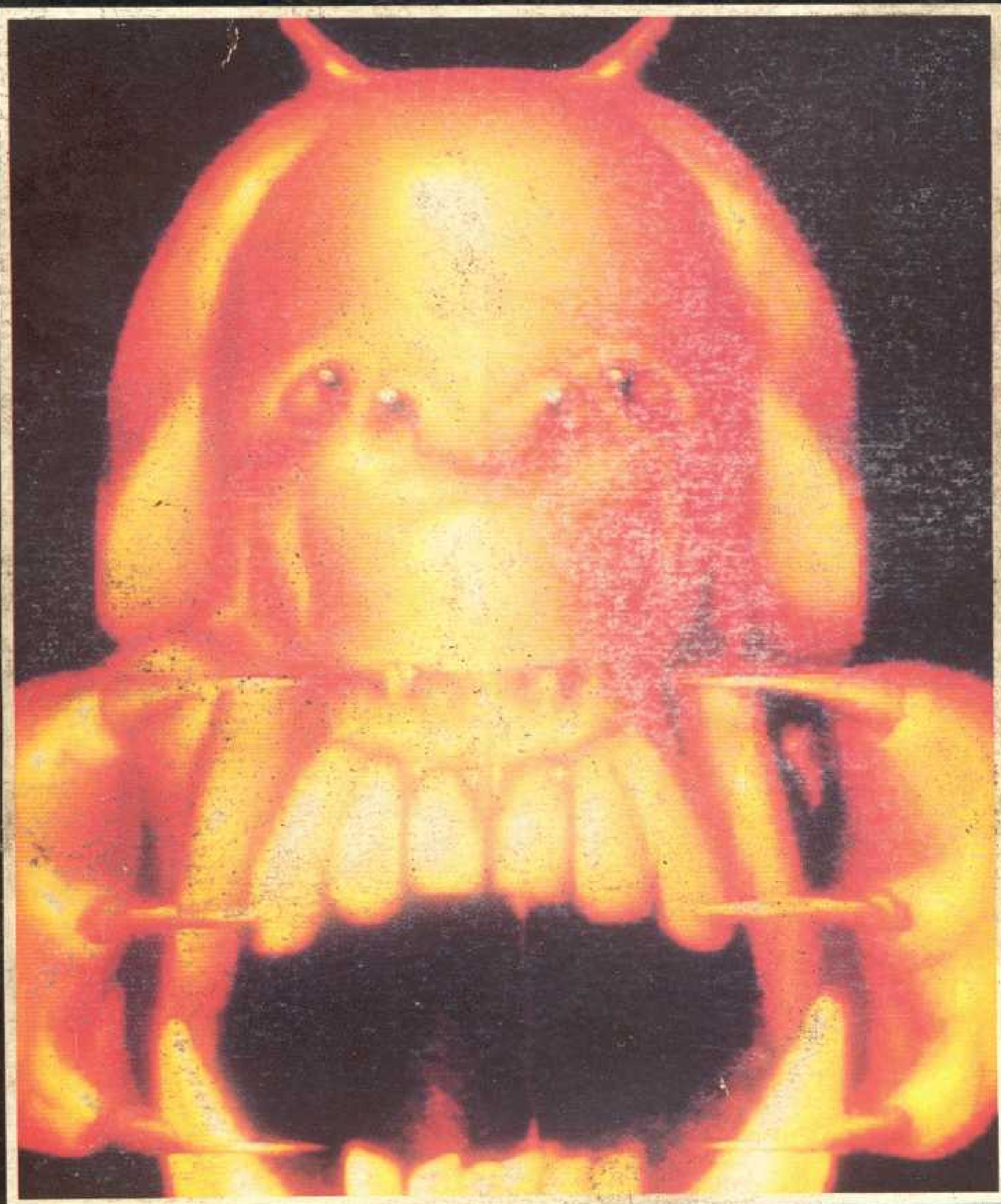
COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '92



C-64 • AMIGA • PC • PLUS/4

COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '92

C-64 · AMIGA · PC · PLUS/4

Elkövették: 1
0.75
(engem ki ne hagyjatok! — CoVboy)
Homoki Péter

Társtettesek: Jean
Kádár László
Molnár Zsolt
Szíjártó Szabolcs
+ egy csomóan a tökmák meg elsősegély anyagokkal

Címlapkép: Mentro/Rebels demo (Amiga)

Belső fotók: most a Lajos volt az

Rajzok: Kis Getto (Müller Mihály honvéd)

Kézirat lezárva: 1992. november 02.

Fogyasztói ára boltban és söntésben: **398,- Ft**

Fogyasztói ára előfizetéssel: **298,- Ft**

Kiadja: COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519
Felelős kiadó: A Kft. ügyvezetője
ISSN 1215-4237

Készült: PÁTRIA Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

TARTALOMJEGYZÉK

A nagyok, avagy sohasem fogyunk ki a szóból:

TÖKÖS-MÁKOS (Hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni):

BE(LE)VEZETŐ

Hölgyeim és uraim, barátaim, olvasóink, fiúk, lányok, asszonyok, dolgozók, tanulók, lovagok és lovaginák, hát ismét megszületett a(z) nagy mű, megint egy kicsit nyikorogva, de begördült a CoV Évkönyv szekere a nagyérdemű elé.

A legjobban rühellünk bevezetőt írni, mert egy bevezetőben meg kell próbálni röviden értékelni azt ami általában egy bevezető után következik, s mi rendkívül elfogultak vagyunk saját dolgainkkal szemben. Viszont fejlődünk. Tavaly óta kicsit megkomolyodtunk, ettől még persze a borító belső oldalain ugyanolyan értékes információk találhatók, mint tavaly, csak erre idén már nem keresünk közhelyeket. Boldogan töltötte el szívünket, amikor a visszajelzésekből megtudtuk, hogy a tavalyi évkönyvben a tartalomjegyzék tetszett a legjobban, na ja. Főleg a Tökös-Mákosba került dolgok felsorolása, nem? Mert szerintünk, ha az alapján valaki fel tudta lapozni a keresett oldalt, az vagy zseni, vagy managertablettát szedett. Getto grafikáit is sokan dícsérték, annál kevesebben a grafikák hátsó oldalait, amelyek tetejére (véletlenül) elfelejtettük rányomtatni, hogy JEGYZET. Ezt a design-t most elhagytuk, bár gondolkodunk egy 200 oldalas 'JEGYZET' kiadásán, amibe mindenki azt írna bele, amit akar, így nyugodtan lehetni szidni a tartalmát. Szóval ebben az évkönyvben minden oldalra feltapétáztunk valamit, csak azért, hogy nehogy információéhségben kelljen tengődnötök. Getto jelen sorok írásakor még katona, így csak fél- (vagy negyed-)gőzzel járult hozzá grafikáival eme irodalom felvirágoztatásához. Tekintsük át, mire számíthat a kalandor lelkű olvasó, ha tovább kíván lapozni? **(Én a helyetekben eddig sem olvastam volna ezt a süket dumát — CoVboy)**

A nagyobb lélegzetű stuffok mind olyan stuffok, amit többséggel kértetek, vagyis az olvasók igényei alapján került összeállításra. A ***Battletech*** csak úgy az utolsó utáni pillanatban került belelapátolásra, így lehet, hogy egy-két dolog tisztázatlan maradt, de ezt kértétek a legtöbben, most hagyjuk ki? A ***Battle Command*** leírásnak bizonyára minden akció és szimulátorrajongó örülni fog. Az ***Elvirákat*** egyszerre zúdítjuk rátok, és ismételten szeretnénk megnyugtatni minden C64 géppel rendelkező úriembert, hogy a leírást nem a demóról készítettük, van C64-en is ***Elvira II***. — igaz, csak pér hete jelent meg! A ***Heart of China***, a ***Mixed-Up Fairy Tales*** és az ***Ultima Underworld*** elsősorban a PC-s játékok kedvelőinek készült. Az SSI féle szerepjátékok kedvelői csemegézhetnek a ***Pools of Darkness*** oldalain, a **Pirates!** nagyfokú mániánkról tanúskodik, bár úgy 50-60 oldalra terveztük. A ***Rockstar Ate My Hamster*** végülis elfért volna a Tök-Mákban is, hogy mégis miért került ide? CSAK!

A **Tökös-Mákos** azért lett csak ennyi oldal, mert úgy készült ez a könyv mint a nagy krimik, amikor egy sikátorban a főhős előtt és mögött is megjelenik egy bulldózer. Nos itt a főhős volt a Tökös-Mákos, és ahogy hízott a könyv eleje meg a vége, úgy ment össze a Tökös-Mákos is. Csak az a baj, hogy lassan már létráról sem érjük el az asztalok tetejét, melyek lábát a felgyülemlett tökmák anyag támasztja. Igyekszünk azért folyamatosan leadni azokat is!

Az **Elsősegélyhez** különösebb kommentárt hozzáfűzni nem kívánunk, hacsaknem annyit, hogy ha a POKE-ok fele nem működik, az nem nyomdahiba, hanem feltehetőleg verzióbeli, vagy más egyéb eltérésekből adódhat. Ez volt eddig is a tapasztalat, mi viszont minden hozzánk érkező tippet, POKE-ot, cheat-et stb. jó szokásunkhoz híven csokorba szoktuk szedni, és leközöljük úgy azokat, ahogy kaptuk.

Demó rovat még nem volt a CoV-ban, ezzel az úttörő húzással szeretnénk lemérni, hogy a későbbiekben ilyen témájú cikkekre van-e igény?

A **programozástechnikát** főleg a C64-eseknek ajánljuk, ők még tanulhatnak is belőle valamit. Az Amiga téma elég sivár, de ez van.

A tavaly megkezdett **cartridge** témát — FC III. — most folytatjuk, ezúttal egy Amiga cartridge-et is nagyító alá vettünk. Már látjuk a — főként nemhivatalos — hardware kereskedők komisz mosolyát: már megint csaptunk nekik egy jó kis bizniszt.

A könyv végén elhelyezett 14 db. **felhasználói programleírást** azoknak szántuk, akik gépükkel talán a játékon túl mást is szoktak csinálni.

Hát csak ennyi fért bele az új évkönyvbe, ja és még el nem felejtjük: CoV Évkönyv előfizetési csekkek még nagy számban rendelkezésre állnak. A szerkesztőség címén keresztül bárkinek tudunk küldeni. Ne feledd: lényegesen olcsóbban kaphatod meg, mint a fogyasztói ára. Mi? Hogy ezt miért pont neked írjuk, amikor te már megvetted és éppen ezeket a sorokat olvasod, hát azért, mert lehet, hogy mire továbblapoznál, már rég kitépték a kezedből és elfutottak vele. Akkor jusson eszedbe az előző mondat.

Egyébként meg köszönjük, hogy megvetted ezt a könyvet, és reméljük, hogy tartalma elnyeri tetszésedet!

A s(z)erkesztők

BATTLETECH

Elsősorban a C64-es tábor nagyobb százaléka kérte tőlünk, hogy ugyan írjunk már pár sort a BATTLETECH névvel illetett játékról. Persze a játéknak Amiga és PC változata is létezik, úgy tűnik ez utóbbi géptípusokon nem aratott olyan sikert, mint a jó öregen. Hát ami azt illeti, ez most valóban pár sor lesz, mivel egy ideig mi is azok közé tartoztunk, akiknek gőze sem volt, mi a nyavalya a játék célja? Mindazt az infót, amit össze tudtunk szedni a játékhoz, most közreadjuk:

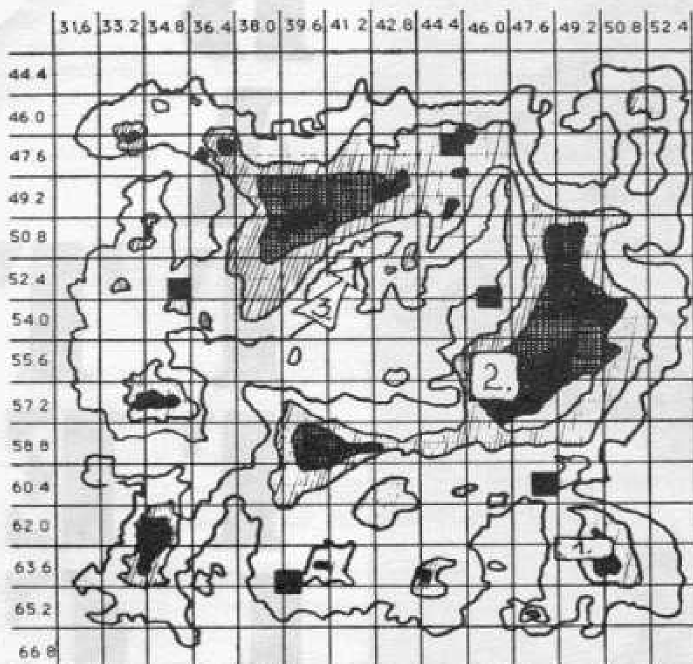


Ha olvasta valaki a CoV 28-ban közölt **Gateway Corporation** leírást, és tetszett a játék története, az bizonyára nem fog csalódni ebben a játékban sem. Vérbeli sci-fi akció-kaland-stratégia, na most már egyértelmű a játék besorolása nem? A **Battletech** a képzeletbeli jövőben játszódik, egy ugyancsak elképzelt világban. Ennek az elképzelt világnak a térképét is mellékeltük, melyen azonnal szemünkbe tűnik, hogy a tényleges játéktér a 31,6—52,4 hosszúsági és a 44,4—66,8 szélességi koordináták között játszódik. Ez fontos lesz majd a játék során a helyszínek közötti tájékozódásban.

A képernyő 2 jól elhatárolható részből áll. A bal oldal a kommunikációs mező, a jobb oldal pedig a játéktér. A kommunikációs mező felső részén látjuk pl. mozgásunk irányának kijelzését (a kalandjátékokban megszokott módon: NORTH, EAST stb.). Ugyanezen mező alsó részén jelennek meg a választható parancsok is:

WALK — lépegetés
RUN — futás
JUMP — ugrás
USE WEAPONS — fegyverek használata
KICK — ütés
COMPUTER — számítógép mód (CREDIT stb.)
SCAN UNIT — egység vizsgálata
NEXT UNIT — a következő egység
FLEE — menekülés
BEGIN FIGHT — támadás kezdete

A játék kb. az 50. hosszúsági és 63. szélességi koordinátán a **CITADEL**-ből indul. A **Stainer** bázis a fiatal pilóták kiképző központja. Mi is beiratkoztunk egy kiképző tanfolyamra, ami szükséges ahhoz, hogy kiengedjenek bennünket akciók végrehajtására. Kezdésként az a legjobb, ha körülnézünk, hová is csöppentünk. Sétálgassunk, hogy megjegyezzük az épületek elhelyezkedését (ez később nagyon fontos lesz).



1. CITADEL
2. STARPORT
3. STAR LEAGUE CACHE

Ha kisétálgattuk magunkat, hagyjuk el a bázist. Menjünk délkeletre (SOUTHEAST), és menjünk be a gyakorlóközpontba. Itt fogjuk megkapni az első küldetésünket. Összesen 7 küldetés van, az elsőt kicsit részletesebben ismertetjük, a többit csak futólag, mivel apróbb eltérések vannak az egyes küldetések között. Ha a 7 küldetést teljesítettük, megfeleltünk, így elég érettnek tartanak bennünket ahhoz, hogy nagyobb felfedező körútra induljunk ebben az érdekes világban.

Az első küldetés:

Aki látta a *STAR WARS* egyes részeit, az bizonyára tudja, mi az a *Birodalmi Lépegető*. Nos a **MECH** egy hasonló robot-tákolmány, mellyel közlekedhetünk, támadhatunk vele. Szóval a felkínált **MECH**-t fogadjuk el, és fussunk el vele a délkeleti gyakorlótérhez, majd vissza. Ezt a **MECH**-t **Locust**-nak hívják, és azért válasszuk őt, mert ő a leggyorsabb **MECH**. Ez igen nehéz feladat volt, inkább gyakorlás. Amikor visszafutottunk vele, akkor menjünk vissza a bázisunkban a pihenőre (BARRACKS), s a nagy fáradtságra aludjunk egy jót. Amikor felébredtünk, hívni fognak minket, de mi ne törődjünk vele, figyeljük egy csöppet a képernyő bal alsó részén látható CREDIT mértékét. Azt fogjuk tapasztalni, hogy folyamatosan emelkedik. Most menjünk a kommunikációs központba (NORTHEAST), ahol éppen világűri tőzsde folyik. Mindenünket fektessük be a NasDiv cégnél. Ezután menjünk ki, majd sétálgassunk egyet, s ha ismét lesz pénzünk, ismételjük meg az előző húzásunkat. Ezt ismételgessük egészen addig, amíg a CREDIT el nem éri a 200-at (ha valaki nem jött volna rá, számítógép módban vagyunk). Kapcsoljuk ki a monitort, és hagyjuk, hogy a számítógép maga dolgozzon egy kicsit. Kis idő elteltével a számlánk annyira meg fog nőni, hogy elegendő pénzünk lesz egy kis bevásárláshoz. Hova menjünk vásárolni? Hát persze, hogy a fegyverboltba. Itt vegyünk **INFERNO**-t, pajzsot (**HEAVY INV. SUIT**), majd induljunk a gyakorlóközpontba.

A 2. küldetés:

Meg kell keresnünk egy rakás hulladékot, és el kell hozni azt. Célszerű a **Chameleon MECH**-et választanunk, mert annak van keze.

A 3. küldetés:

No végre! Egy kis harc! Maradjunk **Chameleon**-nál, mert ő egy különleges **MECH**, nem csak keze van, hanem igen jó fegyverzete is!

A 4. küldetés:

Az ellenség visszavág, de **Chameleon** ismét nem hagy bennünket cserben!

Az 5. küldetés:

Ez az igazi küldetés! Az ellenfél **Locust**-tal támad minket. Ajánlatos egy tó, vagy egy sűrű erdő mélyén felvennünk a pozíciót, így a **MECH** nem fog felmelegedni. Csak akkor lőjünk, ha biztosak vagyunk benne, hogy találni fogunk. Ha győztünk, menjünk a bárba (**LOUNGE**), ahol beszélgessünk *Rick Atlas*-szal, aki valami fontosat fog adni nekünk...

A 6. küldetés:

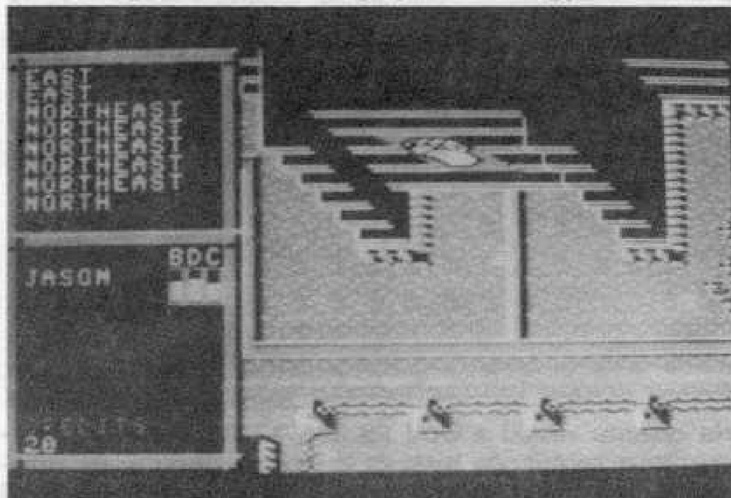
Nem sokban különbözik az előzőtől, csak annyiban, hogy itt már 2 **Locust** támad minket.

A 7. küldetés:

Itt jöhet ellenünk 3 **Locust**, vagy esetleg 4 **Jenner** is (ez utóbbi az univerzum legfélelmetesebb robotja).

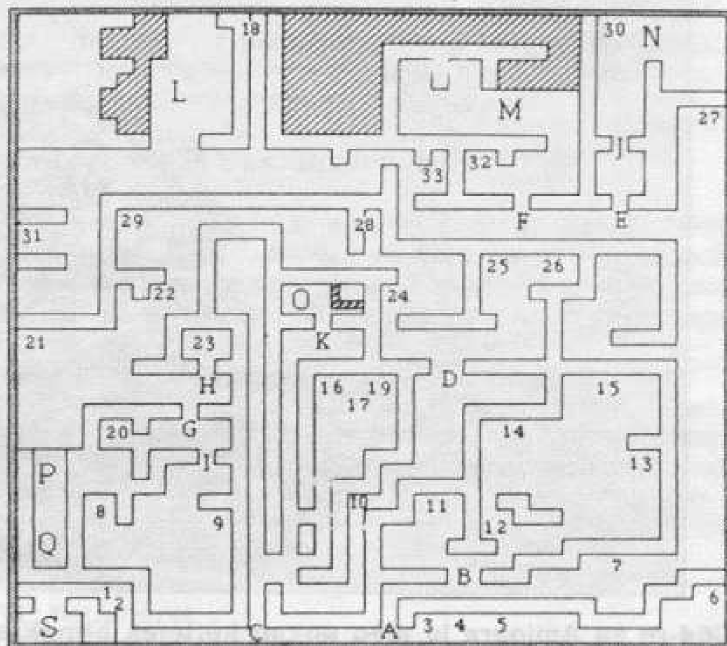
Hogyan tovább? (ajánlott stratégia)

- Feleslegesen soha ne ugorjunk bele egy harcba;



- Ha a falak eltűnnek, keressük meg az átjárót balra, helyezzük rá a lézert a legközelebbi ellenségre, és RUN-nal meneküljünk;

- Ha szerencsénk van, eljuthatunk az északnyugati romoknál található átjáróhoz. Ezen át már elhagyhatjuk a **CITADEL**-t. Ekkor adjuk ki a FLEE (menekülés) utasítást, és a harcot magunk mögött hagyjuk;
- Menjünk a 47. hosszúsági és 56. szélességi koordináták találkozásánál elhelyezkedő **STAR PORT**-ba. Amikor bejutunk, hagyjuk a **MECH**-t a garázsban. Menjünk a ruházati áruházba (ez egy kis épület a tó közelében). A legfontosabb, hogy mielőbb átöltözzünk, ha nem lesz rajtunk az egyenruha, már nem leszünk annyira szembetűnőek;
- Menjünk be az **Inaugural Hall**-ba, ahol megtudjuk, hogy éppen bált készülnek rendezni az univerzum új parancsnoka számára. Sétáljunk egy kicsit odakinn, majd térjünk be újra. Találkozni fogunk egy emberrel (*Cresent Hawks*), aki egy disc-et fog átadni nekünk, melyen apánk üzenete található, aki még az invázió kezdetén tűnt el;
- Öljük meg azokat a katonákat, akik megtámadnak bennünket, és menjünk a **COMSTAR**-ba. Vegyünk magunkhoz 150 credit-et. Ezzel a pénzzel menjünk vissza a garázsba és fizessünk az őröknek. Megtudjuk tőlük, hogy az új barátunknak is van egy **Commando** nevű **MECH**-je. Üljünk be a **MECH**-ünkbe, és sétáljunk vele egyet. Kerüljük ki az ellenségeket, majd térjünk vissza a **STARPORT**-ba. Most már elegendő credit lesz a számlánkon. Mindent vegyünk magunkhoz, csak 1000 credit-et hagyjunk meg, és induljunk a műhelybe (**Mechit-Lube**). Javítsuk meg mindkét **MECH**-et (sajnos a **Chameleon**-t nem tudjuk jobbá varázsolni).
- Iratkozzunk be a technikai tanfolyamra (**Apprentice**), mert így képesek leszünk a kilőtt **MECH**-ek-ről leszedegetni a még ép alkatrészeket. Ezeket azután eladhatjuk.
- Vegyünk pajzsot és fegyvereket **Rex** számára, és menjünk vissza **CITADEL**-be (vegyük magunkhoz a közben megsérült disc-et is).
- Induljunk a városba (STARPORT-tól északkeletre), és mentsük ki *Crescent Hawk*-ot a börtönből. Vegyük el az ő **MECH**-jét (természetesen többet is kipróbálhatunk, mielőtt megtalálnánk az igazit).
- Mindenki üljön a saját **MECH**-jébe, majd sétáljunk körbe, a városokban látogassuk meg a kórházakat, és a műhelyeket (**Mechit-Lube**) is. Ha szerencsénk van, még két harcos csatlakozik hozzánk. Az egyik egy doki, a másik pedig egy mechanikai szakember. Ez utóbbit feltétlenül irassuk be egy technikusi tanfolyamra, a dokit pedig egy orvosi szemináriumra. A dokinak vegyünk egy **Field Surgery Kit**-et.
- Előfordulhat, hogy valaki a társunk közül áruló, ő meg fog halni nagyon hamar, még az első harcban. Ekkor a mi feladatunk, hogy találjunk helyette mást.
- Amikor együtt a csapat, mindenkit szereljünk fel erős pajzsokkal, **INFERNO**-kkal, valamint az összes **MECH**-t tuningoljuk fel maximumig.
- Induljunk el a feltalálóhoz, aki megjavítja a disc-et, és beszélni fog egy bizonyos **STAR LEAGUE CACHE** bázisról, a csillag-közi liga titkos raktáráról, és különös **MECH** darabokról. Még azt is megtudjuk, hogy apánk is itt tűnt el. Induljunk tehát oda. Ez kb. a 41-42. hosszúsági és 51-52 szélességi koordináták között található.
- Menjünk be. A helyszín térképét is mellékeltük, melyen feltüntettük az összes ajtót, és a kódok elhelyezkedését. Ez egy jó kis logikai játék lesz, vigyázva kezdjük el gyűjtögetni a kódokat, és szépen egymás után nyissuk ki az összes ajtót. Legutolsóként a '**K**' jelű ajtót kell kinyitnunk, hogy bejussunk a csillagtérkép szobába.



Kódok: A (R1, B3, Y5); B (R2, B7, Y18); C (R15, B14, Y11); D (R13, B31, Y4); E (R25, B33, Y10); F (R28, B24, Y16); G (R29, B12, Y6); H (R20, B27, Y22); I (R17, B19, Y4); J (R8, B9, Y21); K (R30, B23, Y32)
L — Hyperpulse; **M** — Hyperpulse kapcsolója
N — MECH részei; **O** — Csillag-térkép szoba
P — Titkos átjáró; **Q** — Phoenix; **S** — Bejárat

- Itt érintsük meg sorban a következő bolygókat:
  — Pesht
  — Benjamin
  — Skye
  — Ryerson
  — Kathil
  — Achener.
- Ekkor a létra melletti terminálon fehér kódot kapunk, így át tudunk menni a rejtett átjárón.
- Kérdezzük ki apánk **MECH**-jét.
- Menjünk a **Hyperpulse Generator** kapcsolójához ('M') és kapcsoljuk be a generátort.
- Menjünk át a generátorhoz ('L'), és... gondoljuk innen már a játék befejezése nem lesz gond.

Nekünk úgy összességében tetszett a játék, *Aliens* szerű beütéseivel, némi *Gauntlet* szerű grafikával. Talán a játék menetét egy kicsit túlbonyolították a halandó C64-esek által megszokott játékokhoz képest, ez is magyarázatot adhat arra, miért nem tudott senki rájönni a megoldás kulcsára. Ezúton mondunk köszönetet *Kádár Laci* barátunknak, akinek a segítsége nélkül ez a pár sor most nem jelenhetett volna meg.

Ja, majdnem elfelejtettük, ha valaki rendelkezik a PC-s verzióval, az mondjuk PC Tools-szal keresse meg a következő byte sorozatot a BETCH.EXE file-ban: 83, 7E, F2, 03, és cserélje le 90, 90, 90, 90-re. Szuper-sebezhetetlen robotot kapunk eredményül.

BATTLE COMMAND



C64-re és Amigára is elég sokan kértétek ennek a programnak a leírását, mely 1991 tavaszán Amigán, 1991 őszén pedig C64-en aratott osztatlan sikert külföldön és hazánkban egyaránt. Ez a siker még ma is tart, ezt bizonyítja a nagy érdeklődés a program leírása iránt. Akkor vágjunk is bele:

Az angol sajtó a program megjelenésekor azt kürtölte szét a világnak, hogy ez a tankszimulátorok királya! Nos, ez a jelző illik is a *Realtime Games* játékára, aki nem hiszi, járjon utána...
A történet észak és dél háborúját dolgozza fel, valamikor a távoli jövőben. Mi az északiakkal vagyunk, mint egy *Mauler* szupertank vezetője. Parancsnokságunk úgy döntött, hogy a hosszú hónapok óta tartó tili-tolinak véget vet, s néhányunkat szuper — a radarokat kijátszó — helikopterrel átdobnak az ellenség vonalai mögé...

Itt kezdődik a játék. A *Mauler* földetérését Amigán érdemes végignéznünk, C64-en kevésbé sikerült jól ez a jelenet (mellesleg akinek ez unalmas, Amigán az '**ESC**' billentyűvel akár át is ugorhatja. Az intro megtekintése után eldönthetjük, hogy új játékot kezdünk (**START GAME**), vagy be akarunk tölteni egy előzőleg kimentett állást (**LOAD GAME**). C64-en ha be akarunk tölteni egy állást, akkor kódot kérdez a program. A kód mindig azonos: **02001GOOGO**. Lehet, hogy Amigán is volt kód, csak a mi verziónkból már kiirtották. Ezután a főmenübe jutunk. A **STATUS** választása esetén eddig elért pontszámainkban gyönyörködhetünk, és azt is megtudhatjuk, hogy eddig hány küldetést teljesítettünk. Célszerű a **SELECT MISSION**-nel visszamenni a főmenübe és kiválasztani egy küldetést. Amigán 15 küldetésből válogathatunk, C64-re ebből csak 7-et ültettek át. A többi küldetés sorrendje nincs meghatározva, bár célszerű az egyébként folyamatosan nehezedő küldetéseket sorban teljesíteni.

Először is tehát a küldetést kell kiválasztanunk, ezekről a későbbiekben részletesen szólunk. A küldetés kiválasztása után a **BRIEFING** opcióval kapjuk meg parancsnokainktól a feladatot. Küldetésenként kiválaszthatjuk, hogy milyen fegyvereket kívánunk magunkkal cipelni. A **STORES**-ra clickelve tudjuk meg, hogy milyen fegyverek állnak a rendelkezésünkre. A választható fegyverek száma Amigán kezdetben csekély, mert még kis kezdők vagyunk, ám minél több feladatot tudunk magunk mögött felmutatni, annál több fegyver kiválasztására nyílik lehetőségünk. C64-en minden fegyverhez hozzáférünk, ám a lézerágyút egészen addig nem tudjuk használni, amíg egy pár sikeres küldetést végre nem hajtunk. A **MAP**-pel kapjuk meg a küldetés helyszínének térképet, melyen be lesz jelölve, hogy hol dobnak ki és hol szednek fel bennünket a helikopterrel. Vörös pont jelzi a célt. A **CLOSE**-t választva térhetünk vissza ismét a főmenübe.

Ha ezen túlvagyunk, a **SELECT** opcióval léphetünk tovább. Újabb menüt kapunk. Most kell a tankba becuccolnunk a kiválasztott fegyvereket. Vigyázzunk, mert 1-1 bevetésre 1000 kg. felett nem enged a program többet berakodni, ugyancsak lényeges, hogy egyszerre csak négy félét vihetünk.

A fegyverek:

PULVERISER BATTLE CANNON: Ágyú, normális tanklöveg. Sok különlegessége nincs, a célzásnak megfelelően használhatjuk. Gyenge a tűzereje, a lövedék lassú. Max. 1-et szerelhetünk fel. Súlya 400 kg, lőszerkészlete: 60 db;

PHOENIX RADAR GUIDED: Radarirányítású föld-levegő rakéta. Légi célpontokra hasznos, pl. helikopterek ellen, de földi célpontokra is használhatjuk, csak nemigen fog célt találni. Egy fegyver-helyre 5 db. fér fel, max. 2 db. szerelhető fel, súlya pedig 300 kg;

PHOENIX IR GUIDED: Infratávirányítású föld-levegő rakéta. Ez is légi célpontokra hasznos. Egy fegyver-helyre 8 db. fér fel, és itt is max. 2 db. szerelhető fel;

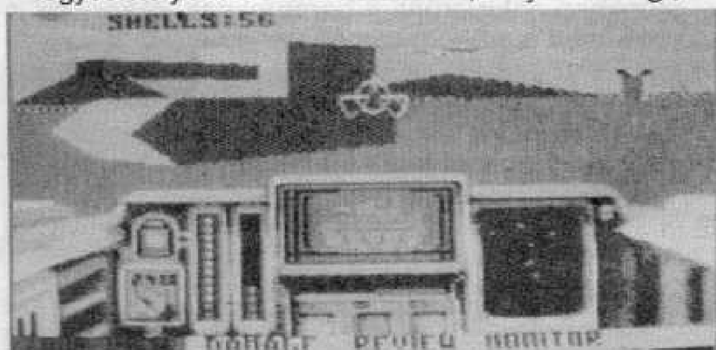
BANSHE RADAR GUIDED: Radarirányítású föld-föld rakéta. Légi célpontokra nem sok értelme van pöffentgetni vele. Mellesleg nagyon hasznos fegyver, minden küldetésre célszerű legalább 2 adagot magunkkal cipelni. Távolabbi célokra nem hatásos, csak néhány méterre lévő dolgokat tudunk biztonságosan kilőni vele. Egy fegyverhelyre 5 db. fér fel, súlya: 200 kg.;

BANSHE IR GUIDED: Infratávirányítású föld-föld rakéta. Egy fegyverhelyre 8 db. fér fel. A radarirányításúakból egyébként azért van kevesebb, mert mindenféle célra lőhetünk velük, míg az infratávirányításúakkal általában csak álló célpontokat célozhatunk meg;

H-40 NORTAR: Ez gyakorlatilag egy aknavető. Nem a legszuperebb fegyver, mert nehéz vele a célzás, és a tűzereje is kicsi. Max. 2 db. szerelhető fel egy fegyverhelyre, lőszerkészlete: 20 db., súlya pedig 250 kg.;

SLEEPER TIME BOMB (Amiga): Időzített bomba. Nagyon súlyos, így csak a helyet foglalja, de hatékony. Az időzítő gombokkal legalább 15 egységre állítsuk;

DRAGONFLY WIRE GUIDED: Normál, drótvezérléses rakéta. Célszerűbb inkább a **Banshee**-t, vagy a **Phoenix**-et használnunk, mert azok könnyebbek, és könnyebb is velük célozni! Talán az az egy előnye van, hogy nagyot lehet vele rombolni, viszont elég pontatlan. Max. 2 adagot szerelhetünk fel, fegyverhelyenként 6 rakéta fér el, súlya: 300 kg.;



SPECTRE IR DECOY: Hőcsapda, amely megtéveszti az infrarakétákat. Szerintünk teljesen felesleges magunkkal vinni, mert csak helyfoglaló, és időnként úgyis annyi infralövedékkel lepnek el, hogy hamar elfogy a töltete. Egyébként sem célszerű harc közben erre fecsérelni az időt. Töltete 12 db., súlya: 100 kg.;

PHANTASM CHAFF: Fémcsapda, mely a radarvezérlésű rakéták megtévesztését segíti elő. Töltete 8 db-os, súlya: 100 kg.;

SKEET (Amiga): Akna, elsősorban akkor hasznos, ha kergetnek bennünket, ilyenkor célszerű magunk után egyet-egyet elpottyantani;

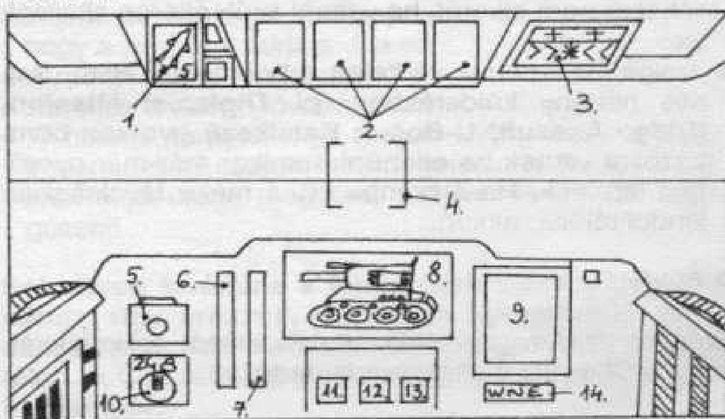
K-90 (Amiga): Bomba, amelyet magunk előtt eldobva főként nagyobb építmények megsemmisítését érhetjük el vele. Nincs célkeresztje, csak úgy tájoljuk be az objektumot a képernyő közepére, és tűz. Ha közel van az objektum, lövés után gyorsan távolodjunk hátrafelé;

SLAM LASER: Talán ez a leghasznosabb, a lézerágyú. Mindent képes hatástalanítani, amit felénk ránk lőnek. Csak megfelelő számú küldetés teljesítése után használhatjuk. Töltete: 60 db., súlya: 350 kg.;

Ha mindent beállítottunk, válasszuk a **START MISSION**-t, és már mehetünk is! Kis töltögetés után a tank vezetőülésében találjuk magunkat.

A műszerfal és a kezelőbillentyűk:

Az irányítást Amigán az egérrel, és/vagy a joystick-kel, valamint néhány billentyűvel, C64-en pedig joystickkel és pár billentyűvel oldhatjuk meg. A képernyő felső részén négy pozíciót találunk, amely azt a négy fegyvert jelképezi, amit magunkkal vittünk.
'**1**', '**2**', '**3**' és '**4**': aktuális fegyverek kiválasztása;
Középen látható a játéktér, alatta a műszerek, legalul pedig egy infó sor. A műszerfalon alul látható 3 kapcsoló szerepe a vizuális nézeti kép meghatározásában fontos. A baloldali az előre a jobboldali pedig a hátranézet messzelátó módban, míg a középső az infra nézeti mód.
'**B**': előrenézet;
'**R**': hátranézet;
'**N**': infralátás;
'**F2**': A messzelátóval látható kép kinagyítása;
A műszerfalon balra két függőleges vékony sávot is láthatunk. Az egyik az üzemanyagszintet jelzi, a másik pedig a sebességünk. Ez utóbbi (a jobb oldali) sávja lehet zöld, vagy piros. Ha piros, az azt jelzi, hogy hátrafelé megyünk. A helikopter Amigán a bal oldali egér gombbal hívható, ám erre csak akkor van lehetőségünk, ha a felszedésre kijelölt hely közelében vagyunk. A műszerfal jobb oldalán láthatjuk a radart. A középen látható kis pötty vagyunk mi, sárga színnel jelennek meg a repkedő dolgok (pl. helikopterek), szürkével az építmények, zölddel a fák, bokrok, kékkel a telepített ágyúk, és a legfontosabb: vörössel minden mozgó ellenség.
'**F1**' - Elölnézeti mód (a tankból), ill. visszakapcsolás más üzemmódból;
'**F3**' - Rongálódásjelző (DAMAGE); [Amigán '**F6**']
'**F5**' - Térkép mód (hogy lássuk, hol is vagyunk)
'**F7**' - kívülnézeti kép [Amigán '**F3**'/'**F4**']
[Amigán '**F7**' - vezérlési opciók]
Ha a tank irányítása és a műszerfal között akarunk váltani, akkor Amigán a jobb egérgombot, vagy az '**ENTER**'-t, míg C64-nél a '**SPACE**' billentyűt kell használnunk.



1 - az aktivizált fegyver, és lőszer mennyisége;
2 - a még meglévő fegyverek mennyisége;
3 - SCANNER. Ha az álló 2+ jel alá ér a mozgó sor + jele, akkor tartunk pontosan a cél felé;
4 - az aktuális fegyver célkeresztje;
5 - rakéta jelző — ha kilőttek ránk egyet, akkor jelez;
6 - üzemanyag kijelző;
7 - sebességjelző (ha tolatunk, vörössel jelez);
8 - messzelátó mód, vagy a rakéta kamera képe;
9 - radar
10 - ez itt úgy tűnik csak dísz;
11 - hátranézeti messzelátó mód kijelzése;
12 - infralátás kijelzője;
13 - előrenéző messzelátó mód kijelzője;
14 - iránytű

A tank irányítása nagyon egyszerű, amerre nyomjuk a joy-t, vagy az egeret, arra megy a tank.

A MAULER tank jellemzői:

- A maximális sebességet csak úton tudja elérni, terepen mindössze a végsebesség 3/4-ére képes.
- Célszerű óvatosnak lenni, ha a DAMAGE kijelzőn a tank bizonyos részei már vörössel elszíneződtek, mert ha oda kapunk még egy-két találatot, akkor Bye, Bye Szása...
- Tankunk nem légitaxi szolgálat, sem motorcsónak. így hát hegyeken, folyókon nem tudunk vele átkelni. Csak kisebb terepakadályok leküzdésére alkalmas. Ez sem mindegy, hogy micsoda. Egy kis fát, bokrot, őrtornyot első nekifutásra el tudunk taposni, míg kisebb bódéknak, faházaknak már akár 3-4 alkalommal is neki kell mennünk, hogy ledőljenek. Nagyobb létesítmények (pl. gyárak) esetén ne legyenek illúzióink, ott inkább mi fogunk „megdőlni".
- Ha a motort (ENGINE) találatok érik, sebességünk folyamatosan csökkenni fog. Ha a teljesítmény 50 % alá esne, jobb ha magunk vetünk véget a játéknak!
- Ha a hátsó pajzsunknak már annyi, akkor kapcsoljunk hátramenetbe, és kapcsoljuk is be a hátranézeti képet (ha még sértetlen a kameránk). A radarral elég jól elirányíthatjuk a tankot.
- A nagyobb objektumokat (pl. gyárakat), ha lehet, akkor jó messziről likvidáljuk, mert a robbanásuk során szétszóródó repeszek gyakran jelentős sérüléseket okozhatnak.
- A térkép széle ne legyen csalogató a számunkra, mert még azt hiszik, hogy dezertálni akarunk és...
- A navigálás során csalóka lehet, hogy a két lánctalpat is be kell kalkulálnunk a tank szélességébe, s ez sokszor nem sikerül, ha valami szűk átjárón akarunk átcsusszanni.
- Amigán a tankunk védtelen a bombázók ellen. Sajnos néhány küldetésben (pl. **Diplomat Mission, Bridge Assault, U-Bomb, Kamikazi**) gyakran bombázókat vetnek be ellenünk, amikor már-már nyerőben lennénk. Ha a bomba kb. 1 méter távolságban landol tőlünk, akkor...

A küldetések:

Először az Amiga verzió 15 küldetését tekintjük át, majd a C64 verzió eltéréseit ismertetjük.

STARTER MISSION: Ez a CoVboy-nak való küldetés, mivel itt szinte csak gyakorolnunk kell. Összesen egy célt kell megsemmisítenünk, majd vissza kell mennünk a helikopteres felszedési helyre — egyébként ez utóbbi feladattal zárul minden küldetés, úgyhogy a továbbiakban ezt már nem fogjuk leírni.

HIDEOUT: Ebben a küldetésben négy célpont megsemmisítése a feladat. A célpontok megsemmisítésére a legjobb aknavetőt használnunk. Az akna útja nyomon követhető a radaron, így láthatjuk, hogy a célpontot eltaláltuk-e, vagy sem. Ha nem, akkor állíthatunk az aknavető szögén és próbálkozhatunk újra.

DESTRUCTION: Hasonló küldetés, mint az első. Több álló célpontot kell kinyiffantanunk. Ehhez célszerű ágyút vinni magunkkal.

MISSILE BATTERY: Rakétatámaszpont megsemmisítése a cél. Itt már az ellenség kezd ideges lenni, úgyhogy nem árt óvatosnak lennünk!

SATELLITE: Az északiak által egykoron kémkedési célokkal fellőtt műhold meghibásodott, és pont az ellenség földjére pottyant le. A mi feladatunk, hogy a műholdat visszaszerezzük. A feladatot éjszaka kell végrehajtanunk, de van infránk, úgyhogy semmi vész. Amikor megtaláltuk a holdat, nagyon óvatosan menjünk csak neki (kb. 2 egységnyi sebességgel), mert ha nekisietünk, és eltapossuk, ugye akkor teljesítettük is a küldetést...

HOSTAGE RESCUE: Meg kell keresnünk a déliek hegyekkel körülvett kutatóbázisát, és a déliek által fogságba esett tudós barátunkat kell kimentenünk innen. Célszerűbb az utat övező hegyeket balról megkerülni, hogy a bázist megközelítsük. Ha örömünkben nekisietünk a barátunknak, akkor úgy járunk, mint a műhold esetében...



AIRFIELD ATTACK: A radaron megjelenő összes repülőteret meg kell semmisítenünk. A még ép repülőterekről felszálló repülők nem lesznek kedvesek hozzánk, ezért célszerű minél előbb leszedni őket. Infra föld-levegő rakéta használata ajánlott! Célszerű tehát minél gyorsabban elpusztítani a hangárokat valamilyen gyors fegyverrel. Ha van már SLAM-ünk, kapcsoljuk be. Ha rakétát lőnek ki ránk, pár lézernyaláb és megúsztuk;

BRIDGE-ASSAULT: Egy következő hadműveletünk biztonságos lebonyolításának alapfeltétele, ha egy bizonyos hidat megvédünk attól, hogy azt a déliek lerombolják. Nem elég azonban csak úgynevezett hídfőállást elfoglalnunk, a híd környékén felvonultatott erőket is meg kell semmisítenünk. Ehhez feltétlenül vigyünk magunkkal lézerágyút is!

ESCORT DUTY: Az északiak egy egységéhez utánpótlást szállító teherautó-konvoj haladását, és célbajuttatását kell biztosítanunk. Próbáljunk meg minél közelebb haladni a konvoj mellett, egyébként nem érzik magukat biztonságban, és megállnak. Ha elakadnának, nekünk kell az utat előttük megtisztítani. Nagyon vigyázzunk a rakétákra. A program kedves kis kétéltűekkel szórakozik. Ha egy ilyen kétéltűt megpróbálunk befogni és kilőni, ravasz módon áthúz az út másik oldalára, és rákapcsol, majd eltűnik. Ha az incidens akkor történt, amikor a konvoj mögött álltunk, olyan szépen bele fog menni a rakéta az előttünk haladó teherautóba, hogy csak na. Gratulálunk!

RAILWAY AMBUSH: Az előzőhöz hasonló feladat, csak itt ugyanezt egy vonattal kell eljátszanunk. Pontosabban itt nem az a feladat, hogy megóvjuk a vonat biztonságát, hanem meg kell akadályoznunk, hogy a vonat a déliek kezére kerüljön. Ehhez a vasút mentén minden állomást el kell pusztítanunk, így a vonat nem azon a vonalon fog közlekedni, amelyen egyébként közlekedne, letér a pályáról. Föld-föld rakéta bevetése ajánlott, ebből is a radarosé.

DIPLOMAT MISSION: A déliek előrehaladott tárgyalásokat folytatnak más államokkal, hogy szövetségre lépjenek velünk szemben. Ezt kell megakadályoznunk, mivel a tudomásunkra jutott, hogy éppen tárgyalások folynak a diplomáciai képviseletnél. Ezt az épületet vörös színű zászló jelzi. Nem nehéz kitalálni, ezt az objektumot kell a föld színével egyenlővé tennünk. Célszerű a H-40-essel irtani, mondjuk 45°-os röppályával a jól őrzött híd mellett mindent elpusztíthatunk. A legfontosabb dolog itt a gyorsaság. Teljes sebességgel robogjunk be a bázisra, miközben már messziről rakéta és ágyútüzet nyitunk. A kijelölt épületet 2 Banshee segítségével lőjük ki, és tünés;

KAMIKAZI: Nevéhez hű küldetés. Ebből nagyon nehéz élve kikecmeregnünk. Nem kell mást tennünk, mint irtani az egyre több és több ellenséget. Lézerágyút mindenképpen vigyünk, de még így sem valószínű, hogy az első próbálkozásunk sikeres lesz!

RIVER RAID: Egy folyó mentén új ipari komplexumot üzemeltek be a déliek. Ha a komplexum teljes gőzzel elkezdi működését, az ott gyártott fegyverekkel térdre kényszeríthetnék az északiakat. Feladatunk tehát az ipari létesítmény megsemmisítése.

NIGHT MOVES: A tudós megmentéséhez hasonló küldetés. A déliek karmai közül megszökött egy hadifogoly, aki fontos információk birtokában van az északikak állásaival kapcsolatban. Minél előbb meg kell mentenünk őt, hogy ki ne szedjék belőle ezeket a dolgokat. Ez nem olyan nehéz küldetés.

U-BOMB: A déliek fondorlatos módon megszerezték az északikak titkos fegyverét a szuperbombát. Feladatunk, hogy ezt visszaszerezzük, mert egyébként annyi az északiaknak. A déliek egy pulzáló sugárfallal is védik a szuperfegyvert, ami még nehezebbé teszi a küldetés teljesítését.

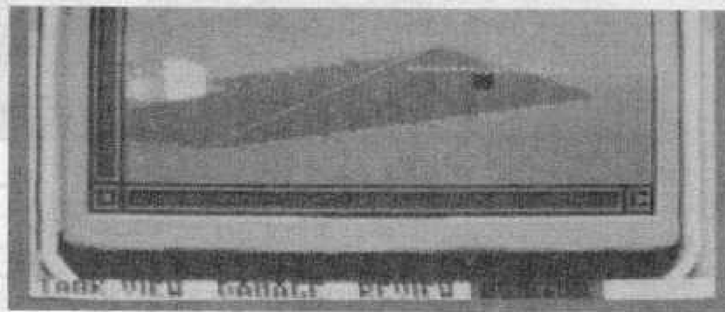
A C64 verzió küldetései:

BLAST'EM: 2 üzemanyagraktárat kell megsemmisítenünk, hogy gyengítsük a déliek utánpótlását. Viszonylag könnyű küldetés, megfelel az Amigán a **Starter Mission** szintjének.

MISSILE: Lásd Amiga verzió, **Missile Battery**.
HOSTAGE: Lásd Amiga verzió, **Hostage Rescue**.
NIGHT MOVES: Lásd Amiga verzió, **Night Moves**.
SATELLITE: Lásd Amiga verzió, **Satellite**.
RIVER RAID: Lásd Amiga verzió, **River Raid**.
HIDEOUT: Lásd Amiga verzió, **Hideout**.

Tanácsok a játékhoz:

- Az '**1**' - '**4**' billentyűkkel kiválasztva a megfelelő fegyvert, a tűzgombbal (vagy egérgombbal) fogjuk be a célpontot, ismételt megnyomásra tüzelünk. Föld-föld rakéta esetén ez nem is bonyolult. Föld-levegő rakéta esetén az első gombnyomás a rakéta-vezérlő képernyőjére kapcsol. Ez ott jelenik meg, ahol egyébként a távcső által látott képünk van. Ezután célszerű a célpontot megkeresnünk a levegőben, a következő gombnyomástól pedig a már megimert fázisok: befogás, tüzelés.



- A lézerágyút csak a könnyebb küldetések teljesítése után kaphatjuk meg, tehát nem kell arról álmodnunk, hogy az elején kiválasztható. Az viszont igaz, ha megvan ez a fegyver, vígan végigvihetjük a többi küldetést. A hő- és fémjelző, megtévesztő nyavalyáinkat kézi és automatikus adagolásra is állíthatjuk. A kézi vezérlés hatékonyabb, mert csak akkor használjuk, amikor valóban szükség van rá, így nem pocsékoljuk el őket.
- Egy küldetés teljesítése után a felszállási helyre kell mennünk, és (legalábbis Amigán) meg kell nyomni a műszerfal bal oldalán látható gombot. Vigyázzunk, mert amíg megjelenik a helikopter, addig is onthatják ránk a golyókat, rakétákat. A helikopterbe való bejutást nem kell vezérelnünk, ezt már automatikusan végrehajtja a program.
- Érdemes joy-jal kóricálnunk még Amigán is ('**F7**').
- Érdemes gyakran játékállást menteni, Amigán is jó ha van tartalékban 2-3 Save Disk. Ha nem lenne, töltéskor ne felejtsük el átkapcsolni az írásvédőt, nehogy a program átírja a disket!
- A radart állandóan figyeljük!
- Kerüljük a villogó lövedékeket!
- A hírlánc tornyait úgy tudjuk kilőni, hogy először egyenként elkezdjük leszedegetni a kiálló vezetékeket, majd utána megyünk neki a főárbócnak teljes gőzzel!

Sok sikert kívánunk a küldetések sikeres teljesítéséhez. Úgy érezzük, jó helyen tapogatóztak azok, akik a tankszimulátorok királyának titulálták ezt a játékot. A C64 átirat is jól sikerült, élvezetes, jó szórakozást ígér.



Elvira
MISTRESS OF THE DARK

Hurrá! Kiálthatnak fel sokan, akik hónapok óta maceráltak bennünket leveleikkel: *„Mikor lesz már végre Elvira leírás?"* Melyik? Tehetnénk fel mi is a kérdést, de tekintettel az első rész nagy sikereire, valamint a második rész aktualitására, most egy füst alatt rátok zúdítjuk mind a kettőt. Mind a két kalandot, a félreértések elkerülése végett, mert a kettő között megjelent egy *Elvira Arcade Game* is, amit sokan tévesen *Elvira II*-nek titulálták. Ezzel most itt nem kívánunk foglalkozni. Következzék először is a *Mistress of the Dark* az *Accolade*-től, a C64-esek egyik legnagyobb alkotása, de Amigán sem semmi.

A történet az *Elvira* című horrorfilm paródiát dolgozza fel, mely főként az USA-ban aratott annak idején osztatlan sikert. *Elvira* egy igen szép néni, akinek megadatott az a váratlan esemény, hogy nagybácsikájától egy ici-pici váracskát örökölt. Szegény *Elvira* nagyon tudjuk sajnálni! **(Mindig tudtam, hogy át kéne operáltatni magamat! — CoVboy)** *Elvira* másodállásban közgazdász volt, így hamar felmérte a helyzetet, mi mást is lehetne tenni egy romokban heverő váracskával, mint rendebehozatni, és túrista paradicsommá avatni. *Elvira* összkomfortos asszonyság volt, így nem fecsérelte azzal az idejét, hogy takarító Gmk-k után koslasson, maga látott neki a nagytakarításnak. Így esett meg, hogy már éppen a TRASH nevű szuperképződményt (gy.k. kuka) célozta meg egy földön heverő — már-már elsárgult — papírtekerccsel, azután mégis előbb rápillantott, majd el is olvasta a rajta lévő alig olvasható írást. Ebből kiderült *Elvira* nagyapja mamájának (gy.k. ükanyja) **(Úgy jobban hangzott volna, hogy apja nagyanyjának, de várjunk csak, most apai, vagy anyai ágon? CoVboy)**, — akit úgy hívtak, hogy *Emelda* — milyen iszonyatos az élettörténete.

Dióhéjban: *Élt egykoron egy gazdag ifjú herceg, akit úgy hívtak, hogy Sir Eric. Emelda nagyon szerelmes lett belé, és meg is tartották a mennyegzőt. Ám az idő eljárt felettük, megöregedtek, Sir Eric pedig egyre kevesebbett törődött Emeldával, idejének nagy részét már mással sem töltötte, mint az üzlettel. Rengeteget utazott, alig volt otthon, s ez Emeldát rendkívül bántotta. Teltek múltak a hónapok, az évek, Emelda egyedül búslakodott a magányos várban, mignem egyszer csak látogató érkezett, az éppen arra járó Lord Beremond kért bebocsátást. Emelda örült, hogy végre kizökkentődik a szomorú magányból, így nem bánta meg, hogy beengedte a szegény vándort. Ám közben kiderült, hogy a látogató egy gonosz varázsló, aki megrontotta a szerencsétlen Emeldát, sőt gonosz mágiát font köré. Az elcsábított, magatehetetlen Emeldára átkos varázslat szállt, így Lord Beremond kénye kedvére forgatta az ujja körül. A várból kísértet kastély lett, a környék lakosai részben elmenekültek, mert a vár ideiglenes ura, és a mágikus rabságba ejtett úrnője terrorizálta a környéket. Történt azonban, hogy egy hosszú utazás végén a vár eredeti ura, Sir Eric hazaérkezett. A környék látványa letargikus volt, hullák hevertek a földön, a környéket pedig démonok lepték el. Lord Beremond elbújt, mert Emeldával közösen kieszelt tervüket, vagyis Sir Eric elpusztítását az asszonyságnak kellett magára vállalnia, elsősorban azért, hogy férje gyanút se fogjon. Emelda a hosszú várakozás után boldog éjszakát ígért a semmit sem értő férjnek, akinek sajnos ez volt az utolsó éjszakája. Emelda azonban egyet nem vett számításba, nem olvasott a fogamzásgátlásról, így őt is váratlanul érte 9 hónap múlva a dolog, fia született. Ő tehát nem volt más, mint Elvira nagyapja. Emelda néhány évvel később meghalt.*

Elvira úgy gondolta, ez biztos valamilyen vicc, nem vette komolyan a papírtekercsen olvasottakat. Ám ahogy teltek a napok, a várat furcsa szellemek kezdték ellepni. *Elvira* számára ekkor világosodott meg a dolog: *Emelda* szelleme visszatért a várba, hogy gonosz üzelmeivel tovább keserítse a vár és környéke lakóinak életét.

Itt kapcsolódunk be a történetbe. *Elvira* minket kér meg, segítsünk neki megtalálni azt a 6 kulcsot, amivel ki tudnánk nyitni a titkos ládát, amely Emelda varázserejét rejti. Ezzel megnyílna az út előttünk, hogy végleg elpusztítsuk a gonosz banya szellemét!

Először is tekintsük át a képernyő felépítését, valamint a játék kezelését:

Induljunk a képernyő bal felső sarkából

ROOM — megjeleníti azokat a tárgyakat, amelyek abban a helyiségben találhatók, ahol éppen tartózkodunk;

INV — a nálunk lévő tárgyakról némi infót kaphatunk, az infó megtekintéséhez a fel/le nyilakat is használhatjuk;

WEAPONS (C64-en csak **WPNS**) — fegyvereink listáját kérhetjük le vele;

Irányjelző nyilak — amelyik vörös, abba az irányba mehetünk, egyébként zöld színűek;

Legalul az **INVENTORY** ablaka látható középen, felette a minket jellemző információkat olvashatjuk le:

STR (STRENGTH) — fizikai erő;
RES (RESILIENCE) — védettségi szint;
DEX (DEXTERITY) — ügyességi szint;
SKI (SKILL) — fegyverrel való bánásmód sazintje;
LIF (LIFE) — életerő;
EXP (EXPERIENCE — csak Amigánál) — hány %-ot teljesítettünk idáig;

Középen fent látható a fő ablak, itt láthatunk mindent ami a játék helyszínén a **Killbragant** várban történik. Ez gyakorlatilag a kilátás a játékos szemszögéből. Ha itt ráclickelünk egy-egy érdekesebb dologra, akkor ahhoz közelebb kerülünk. Ettől jobbra találhatók az egyes parancsok. A parancsok listája változhat attól függően, hogy éppen hol járunk, ám mindig csak az aktív parancsokat használhatjuk, ezek fehérrel vannak jelölve.

OPEN — nyissuk ki (kézzel);
CLOSE — csukjuk be (kézzel);
LOCK — zárjuk be (kulccsal);
UNLOCK — nyissuk ki (kulccsal);
LOOK IN — nézzük meg;
EXAMINE (C64-en **EXAM.**) — vizsgáljuk meg;
MIX — keverjük össze;
CONSUME (C64-en **EAT**) — együk meg;
USE — használjuk;
THROW — dobjuk el

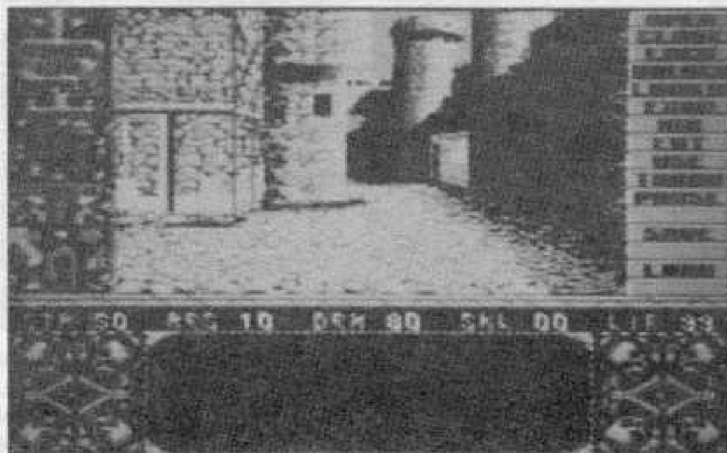
PAUSE — megállítjuk a játék menetét;
SAVE — játékállást mentünk;
RESTORE (C64-en **LOAD**) — játékállást töltünk;

Ez utóbbi kettő parancs használata viszonylag sűrűn ajánlott, gondoljuk, aki egy picit már játszott ezzel a játékkal, annak nem kell külön magyaráznunk, hogy miért?

A billentyűzetről '**SPACE**' megnyomására átléphetjük az intrót; '**M**' megnyomására pedig a zenét kapcsolhatjuk ki/be.

A játék:

Indulásképpen célszerű belépni a várba. Jobbra egy régiségkereskedőhöz térhetünk be, balra pedig a kapuőr szobáját találjuk. Akár ide megyünk, akár tovább, ne lepődjünk meg, dutyiba vágnak minket, de jó vicc. *Elvira* viszont hamarosan a segítségünkre fog sietni, és kapunk némi varázslatot is. Miután visszacaplatunk a bejárathoz ne felejtsük el az istálló elől felvenni az ott heverő szalmát (HAY), erre még szükségünk lesz. Most menjünk be a régiségkereskedőhöz, ahonnan a nagy pajzzsal távozzunk. Próbáljuk is ki (USE). Most már mehetünk a várba.



Célozzuk meg a fegyverraktárat (jobbra a 2. ajtó), itt vegyük magunkhoz a kardot, a változatosság kedvéért a pajzsot és az íjat. Két pajzzsal úgy néznénk ki mint a 2 lábon járó reklámtábla, ezért a régit dobjuk le. Most USE-oljuk az újat és a kardot is. Ha tovább megyünk a folyosón, ne felejtsük el felvenni a varázsdolgokat. Menjünk a könyvtárba, ahol magunkévá tehetjük a fekete varázskönyvet, ezután a nappaliból elemelhetjük a karót és a filodendront (MONSTERA) is. Kezd unalmas lenni itt a földszinten. Meg se álljunk a 2. emeletig.

A 2. emeleten nehogy bedugjuk az orrunkat a vámpír szobájába (ez ahogy felérünk az első ajtó), először talán menjünk a fürdőszobába az ópiumért (LAUDANUM), de azért a többi helyiséget is átnézhetjük, a szekrényekből stb. vegyük magunkhoz az itt-ott szétszórt nyilvesszőket, de ne távozzunk a biblia nélkül sem! Fontos, hogy a kék szobában talált Bibliában rejtették el az imádság tekercsét (PRAYER SCROLL), erre is nagy szükségünk lesz a későbbiekben. Ha ezek mind megvannak, visszamehetünk a földszintre, a konyhába, ahol megtaláljuk *Elvirát*, aki másodállásban nemcsak közgazdász, hanem szakács is. Nyissuk ki a kamrát, ahol mézet (HONEY) találunk, ebből és a szalmából (HAY) a **MIX** segítségével már elkészíthetjük a **HERBAL HONEY** varázslatot, ami lehetőséget ad a számunkra, hogy később felismerjük az egyes varázsfüveket a kertben. A kamrában még lelünk fehér és vörösbort is (WHITE WINE, RED WINE), ezeket is vegyük magunkhoz. Miután elfogyasztottuk a varázslatot, kavarjunk ki a várkertbe (a hátsóba), és szedegessük fel az egyes növényeket (mindet!). Ha minden igaz fel kell szedni a nadragulyát (BELLADONNA), somfát (DOG WOOD), mákot (POPPY), lángvirágot (FLAME FLOWER), tűztövist (FIRETHORN), a négyle-

velű lóherét (FOUR LEAF CLOVER), galagonyát (HAWTHORN), vénuszhajat (MAIDENTREE HAIR), fagyöngyöt (MISLETOE), gombákat (MUSHROOMS), gyilkos nadragulyát (DEADLY NIGHTSHADE). Ha körülnézünk megtaláljuk a kertész viskóját, ahol ott leledzik a kertész is, igen jó egészségi állapotban. Szegényt már a férgek rágják, ne mulasszunk el tunkolni belőle, gyűjtögessünk egy kis férget (MAGGOT), de mielőtt távoznánk, vizsgáljuk meg a kis dobozt (ONE LITTLE BOX; a német verzióban EINE KLEINE DOSE), vegyük magunkhoz a kalapácsot, a keresztet, az olajlámpát és a kulcsot is!



Most menjünk a veteményes előtti kapuhoz, ami zárva van (UNLOCKED; a német verzióban VERRIEGELT). Ezt az imént talált kulccsal nyithatjuk ki, és szedjük fel a számunkra érdekes növényeket: a sisakvirágot (ACONITE), violát (BLEEDING HEART), vérpipacsot (BLOOD ROOT), pitypangot (DANDELION), bodzát (ELDERBERRY), petrezselymet (PARSLEY), útifüvet (PLANTAIN), szilt (WITCH HAZEL), valamint egy HELLABORE nevű képződményt, amit még a 8 kötetes angol szótárral sem tudtunk beazonosítani, mellesleg a német változatból kapott német szóval sem mentünk semmire. A belépéskor egy kis harc is vár ránk. Ha kijövünk, megtalálhatjuk a céltáblát. A kardot nem célszerű belehajigálni, inkább az íjjal (pontosabban íjpuskával) **(Véletlenül nem nyílpuskával? — CoVboy)** próbálkozzunk. Ha megúntuk a célbalövészetet (ezt a MESSAGE IS IMPROVEMENT üzenet jelzi), összeszedhetjük a nyílvesszőinket, és mivel vége a szünetnek és becsöngettek, visszamehetünk a várba.

A konyhát vegyük ismét célba, ahol ránk támad a szakácsnő, fussunk el előle. A börtönben vizsgálódjunk a cellákban, és a folyosón is. Biológia órára csöngettek be, úgyhogy rovarokat kell gyűjtögetnünk. A **ROOM** használata ajánlott, hogy tisztán lássunk, mivel is állunk szemben. A folyosón a pókhálókat vegyük szemügyre (SPIDER'S WEBBS), ahol pókokat (SPIDER) találunk, a cellákban pedig egy tárgyat se hagyjunk ki a sorból, így találhatunk bogarakat (BEETLES), százlábúakat (CENTIPEDES) és fülbemászóakat (EARWIGS) is. Ha belépünk a kínzókamrába, ne felejtsük el magunkhoz venni a fogót és a sót. Látunk itt egy csontvázat (SKELETON) is, ezt is vigyük a biológia órára, de előbb szedjük fel a kezében lévő kulcsot, s csak azután cipeljük magunkkal Samut **(Bocs Józsi! — CoVboy)**. Megvan tehát az **1. kulcs**unk!

Nem igaz, hogy a gyomrunk mindig a konyhába vonz minket, irány a konyha! Ha a szakácsnő megint kekeckedni mer, dobjuk meg a sóval (SALT THROW) **(Amilyen sót a múltkor is vettem, nem csodálkozok rajta, hogy a szakácsnő odébbállt! — CoVboy)**. Itt annyit szeretnénk hozzáfűzni a C64 verzióhoz, hogy a HOTLINE törés a szakácsnő jelenetnél rossz lemezoldalt kér, nekünk a 4. lemezoldalt kell betennünk! Most keressük meg a biológiaszertárat, vagyis menjünk vissza a 2. emeletre, de most nyugodtan nyissunk be az első ajtón vámpír barátunkhoz. Nem, nem a csontvázat kell hozzávágni, azon már nincs hús! Inkább a karót vágjuk bele. A C64-esek meg fognak lepődni, hogy a karót nem tudják USE-olni, szóval akkor előbb hozzuk el a kalapácsot a kertész viskójából, persze legyen nálunk a karó is, és a vámpír ellen a kalapáccsal próbálkozzunk. Mielőtt távozunk, a vámpírport (VAMPIRE'S DUST), és a földön heverő nyílvesszőket vegyük fel, majd — miután ismét kicsöngettek — rohanjunk ki a hátsó kertbe, és meg se álljunk a parkig. Egy ronda súlyomnak nem tetszik a pofánk, nekünk pedig az övé, úgyhogy íjpuska (csakazértis!) elő, sólyom lelő, halott madár EXAMINE, nyílvessző kihúz, sólyomtoll (BIRD'S FEATHER; a német verzióban: VOGELFEDER) felvesz, kulcs felvesz. Na ilyen tömörséggel folytassuk a leírást? Micsoda? Hogy nem? Na jó, akkor irány a labirintus. Megvan a **2. kulcs**unk is.



A MAZE-ben nem lesz könnyű dolgunk, de próbáljuk meg felvenni az algákat (ALGAE), a különféle növényeket: fekete lótuszt (BLACK LOTUS), vérliliomot (BLOOD LILLY), liliomlevelet (LILLY LEAF), liliomot (LILLY), csalánt (NETTLES), bogáncsot (THISTLE), a páfrányt (FERN), és az ijedtében elreppenő madárka fészkében heverő tojást (BIRD'S EGG) is. Eközben kerüljük a találkozást a szörnyikékkel, inkább használjuk az íjpuskánkat, meg az eszünket. Ha megtaláltuk a szörnyek fészkét (ez valahol a labirintus közepén van), vegyük szemügyre, látunk-e a sötét mélyén egy foszforeszkáló szempárat? Ha igen, ne habozzunk **(Mi ez, borotvahabreklám? — CoVboy)**, íjpuskánkkal lövöldözzünk oda egy párat, amíg el nem tűnik a szempár. Most már beléphetünk, vegyük magunkhoz az itt található tárgyakat, legfőképpen a gyűrűt, majd kilépve a vízinövényeket se hagyjuk ott. Közben ismét becsöngettek, úgyhogy irány a vár, hittanóra lesz, menjünk a kolostorba és vegyük fel a bibliát, mely állatbőr borítású (MANTICORE HIDE). Ha odamegyünk az oltárhoz, ne felejtsük el a keresztre tenni az imént talált gyűrűt. Nagy rés nyílik, amin ezután bemehetünk. A koronát mindenképpen vegyük fel **(Pozsonyban forintért nem adnak sört! — CoVboy)**, és használjuk az imádság tekercsét (PRAYER SCROLL) az előtt az ikon előtt, amely keresztet ábrázol. Ekkor megnyílik egy fal, ahol egy hullát vélünk felfedezni. Tegyük a fejére a koronát,

és vegyük el a szent kardját. Ez egy jó csere volt. **(Úgy látszik jártak a szerzők a prágai bolhapiacon — CoVboy)** Most **USE** szent kard, gyakoroljunk egy kicsit, majd menjünk vissza a kiindulási helyszínünkhöz az istálló mellé.

Menjünk fel a toronyba, és a várfal oromzatán egyensúlyozhatunk egyet. Séta közben ellenfélbe botlunk, ő a szürke lovag, de rá se hederítsünk: íjpuska elő, ló, ellenfél potty. No de hova potty? Mivel nála volt egy kulcs, ami kell a játék megoldásához. Az oromzaton a lőrésből vegyük fel a borostyánt (IVY). Nyílvesszőink ismét fogytán, varázslatokkal sem állunk valami jól, jobb ha felkeressük *Elvirát*. Kotyvasztassuk össze a GLOWING PRIDE varázslatot, majd miután *Elvira* felemelte az ételfelvonó liftet, az imént kotyvasztott varázslatot adjuk *Elvirának*, aki a közben megjelenő titkos alagútba bemászik. A HOTLINE törés erősen kifagyós, úgyhogy akik nem tudják odaadni Elvirának a GLOWING PRIDE varázslatot, azok elhozhatják a kertész viskójában található olajlámpát (OIL LAMP; a német verzióban ÖLLAMPE), amit persze a lyukba bele kell tennünk. Ha így sikerült, akkor eltűnik, majd kis idő múlva csúszva-mászva visszatér és már fel is vehetjük az újabb kulcsot.
Lám megvan a **3. kulcs**!

Ezután a katakombák felé vesszük az irányt, a toronyból menjünk le. Legyünk résen, és pár varázslatot is tartsunk készenlétben, mert gonosz ellenségek fogják utunkat állni. A célt többféleképpen is elérhetjük, mert a labirintus nem bonyolult, szabályos téglalap alakokból épül fel. Kriptarabló gyakorlatunkat egy olyan trükkel tetézzük, hogy először a bal oldalra eső koporsó fedelét távolítsuk el, s helyezzük el benne Samut (akit már elég régen magunkkal hurcolászunk). Ne felejtsük el a koporsóból előtte kivenni a vaskulcsot (IRON KEY; a német verzióban EISEN SCHLÜSSEL). Sétálgassunk egyet, a bejárat felett kőarcokat láthatunk, ha az egyik száját megvizsgáljuk, megkapjuk a sárkányvért (DRAGON'S BLOOD). Ha szörny barátunk megérkezik, varázslatokkal pusztítsuk el, és ne felejtsük el harc közben a kezét sem levágni. Útközben még vegyük fel azt a követ, ami a varázsos rúnákat tartalmazza, majd menjünk vissza a koporsós helyszínhez, és a másik koporsó fedelét is távolítsuk el.

Ez csapda volt, a kriptát el fogja árasztani a víz, bukjunk le a víz alá, keressük meg a fenéken található titkos folyosót, és várjuk meg, amíg a felfelé haladást jelző nyíl zöldről pirosra nem vált, ekkor felúszhatunk, s lám egy kútban landolunk. Merüljünk ismét le, de most a másik irányba menjünk, ám rács zárja el az utunkat. Sebaj, húzzuk elő a vaskulcsot, nyissuk ki a rácsot, és irány vissza a víz felszínére. Ezúttal a vizesárokban bukkanunk fel, micsoda vizi labirintus. Bukjunk megint le, mint a vöcsök, lehetőleg az árok középső részénél, és ha egy picit előre megyünk (néhányszor előre), akkor rábukkanunk katona barátunkra, akit nem is olyan régen íjpuskáztunk le a várfalon tett sétánk közben. Vegyük fel az újabb kulcsot, majd ezúttal a kút felé távozzunk, és a kútból másszunk ki. Ne felejtsük el felvenni a moszatot sem (MOSS) a kútról.
Már **4. kulcs**unk van!

Anyagismeret óra következik, menjünk az öntödéhez (ez a börtöntől nincs messze). Vegyük ki az olvasztótégelyt a fadobozból. A tégelyt tegyük a tűzre, majd olvasszuk meg az ezüst keresztet, végül ezüstözzük meg az egyik nyílvesszőt. Ha visszamegyünk az istállóhoz, és bemegyünk, farkas támad ránk, ám mi ne tétovázzunk, eresszük bele az ezüst végű nyílvesszőt. Nézzünk körül. Vegyük fel a lószőrt (HORSEHAIR), majd Amiga esetében menjünk el egészen az utolsó karámig, ahol a falból kiemelhetjük a gyűrűvel ellátott követ, s így hozzáférhetünk az **5. kulcs**hoz. C64-nél ne a harmadik, hanem a középső karámban keressük a kulcsot.

Most menjünk a fegyverraktárba, ahol csak a kardot tartsuk meg magunknál, és vegyük fel a páncélt. Ezt csak akkor tudjuk megtenni, ha előtte megittuk az erőitalt, mert így bírjuk el a páncélt. Ha visszamegyünk a bejárathoz, a kapitány kekeckedni fog, ne tétovázzunk, borítsuk el varázslatokkal (DEMON'S BREW, PALMLIGHT, FINGERLIGHT), ami úgy meggyengíti, hogy ezután közvetlen küzdelemben simán legyőzhetjük.
Ha nem győztük volna le, akkor:



A falon egy cédulát vélünk felfedezni, ami alatt meglátjuk a **6. kulcs**ot. Birtokba is vehetjük.

Most ismét menjünk vissza a cuccainkhoz, a páncélban egy kicsit nehézkes a mozgás, vegyük le, és a többi dolgot vegyük fel. A **6 kulcs** már megvan, a láda viszont a negyedik toronyba van befalazva. Ezt legcélszerűbb lenne mondjuk egy ágyúval lerombolni. Ágyúnk is van az istálló melletti — harmadik — torony tetején, de az ágyút el is kéne sütni. A kanócot meg kellene gyújtani valamivel. Honnan is szerezhetnénk tüzet, ha nem a konyhából! A tűzhelyből szedjünk fel egy izzó széndarabot (ezt mondjuk fogó nélkül nem érdemes kipróbálni), s ha megvan az izzó széndarab, irány az ágyú, gyújtsuk meg a kanócot. A tornyot leromboltuk, szabad az út a ládához. A megfelelő kulcsokkal csak a megfelelő zárak nyithatók. Ha sikerült mindet megtalálnunk, kinyílik a láda, s találunk benne egy pergamentekercset, meg egy tőrt. Fontos a zárak nyitási sorrendje is, mert egyébként...

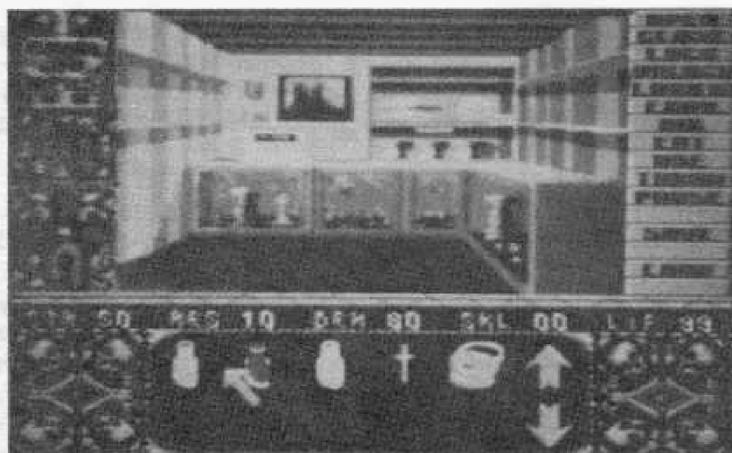
Ismét szerelkezzünk fel jó varázslatokkal, majd irány a katakombák. A katakomba közben tele lett mindenféle démonnal, akik ellen csak varázslatokat vethetünk be! Szóval, amikor a katakombákba beléptünk, először

menjünk jobbra, majd balra, ahol egy Y-elágazásnál találunk a földön egy besüllyedést. Próbáljunk ki egy trükköt, tegyük bele a nálunk lévő követ (amit a szörnytől vettünk el), és a megnyílt lyukon keresztül másszunk le. Célszerű előtte minden élet és energianövelő varázslatunkat aktivizálni. Ha minden OK. és a program sem fagyott ki, akkor a folyosó végén nem mással, mint *Emeldával* találjuk szemben magunkat. A csillag közepére helyezzük el a szentelt kardot, használjuk azt a SCROLL-t, amit a ládában találtunk, így *Emelda* varázsereje megszűnik, és leszúrhatjuk a nálunk lévő tőrrel.

Happy End, *Elvira* hálája jeléül megajándékoz bennünket, mi pedig folytathatjuk kalandunkat az ***Elvira II***-ben.

Taktikai tanácsok:

- Az aktuális fegyvert a **WEAPONS (WPNS)** paranccsal választhatjuk ki, majd az **USE** segítségével használhatjuk azt.
- Ha varázslattal kívánunk támadni, akkor fogyasszuk el a megfelelő italt, amire meg fog jelenni egy **SCROLL**. Ha ezt a **SCROLL**-t aktivizáljuk (**USE**), akkor hat a varázslat a kiszemelt áldozatra.
- Ha karddal vesszük fel a harcot egy ellenféllel szemben, legyünk óvatosak. Amigán az egér, C64-en a joystick tűzgombját olyan gyorsan nyomogassuk, amilyen gyorsan csak tudjuk. Legalább háromszor kell megsebeznünk ellenfelünket, hogy átadja lelkét a túlvilágnak.
- Ha az ellenfél támad, a pajzzsal védekezhetünk. A védettségi szintünk a RES melletti érték alapján olvasható le, így ez alapján dönthetjük el, hogy milyen pajzsot veszünk magunkra. A pajzs használatakor akkor nyomjuk meg az egér vagy joystick gombját, ha ellenfelünk éppen vad csapást intéz felénk.
- Ha elkerülhetetlen, hogy harcba bocsátkozzunk valakivel, akkor jobb oldalon megjelenik a harc ablak. A két nagy piros/fehér téglalapra clickelhetünk harc közben. Támadáskor a LUNGE/HACK (szúrni/vágni) menüt használjuk. Ilyenkor clickeljünk a karakter bal oldalára szúrás esetén, és jobb oldalára a vágás esetén. Védekezéskor a BLOCK/PARRY (hárítás/kivédés) menüt használhatjuk. Ugyancsak balra clickelve hárítunk, jobbra pedig kivédünk. A harc infó részben megjelenő számok az adott és kapott találatok mennyiségét jelölik. Az alsó szám mutatja, hogy ellenfelünket hányszor találtuk el, felül pedig a mi sebeinkről kapunk adatot.
- Ha felfedező körútjaink közben zárt ajtóval találkozunk, amit nem kulcs nyit, arra egyszerűen csak clickeljünk rá, és kinyílik.
- Tárgy felvételére úgy van lehetőségünk, hogy a fő ablakban ráclickelünk, ám a gombot nyomvatartjuk, és a megjelenő kéz ikont felvisszük a bal felső sarokba az INV., vagy a WEAPONS (WPNS) sorhoz. Ekkor engedjük el a gombot, és a tárgy már meg is jelenik az INVENTORY-ban. Ha ugyanezt a ROOM-mal tesszük, akkor dobjuk el a tárgyat. Bár tárgyak eldobásának az a legegyszerűbb módja, ha az INVENTORY menüben ráclickelünk, majd a kurzort átvisszük a fő ablakba és ott elengedjük a gombot. Ekkor a tárgyat ott dobtuk el, ahol tartózkodtunk.



- Néhány tárgyba bele lehet nézni, ez esetben clickeljünk a tárgyra, majd a LOOKIN parancsra. Ha van benne valami, akkor infót kapunk róla az INVENTORY ablakban.
- A tárgyak számát nem korlátozták, úgyhogy nem kell fukarnak lennünk!
- A fő képernyő bal és jobb alsó részén időnként, harc közben, vagy varázslatok használatakor számok jelennek meg. Ezek mutatják, hogy milyen eredményt értünk el. A bal alsó sarokban jelenik meg, hogy az ellenfél varázslata nálunk milyen sérülést okozott, míg a jobb alsó sarokban láthatjuk azt, hogy a mi varázslatunk milyen sérülést okozott az ellenfélnek.
- A játék során különböző erőnléttel, fegyverzettel stb. rendelkező katonákkal, szörnyekkel gyűlhet meg a bajunk. A leggyengébb karakter a **MONK** (védettsége mindössze 5-10, életereje 60, s a fegyverekkel is csak 20-45 szint között tud bánni). Utána következik a **SOLDIER**, majd az **ARCHER**, ezt követi a **KNIGHT**, a **SKELETON**, a **WATER B.**, és végül a legerősebb a **CAPTAIN** (ennek már 150-es életereje van, védettsége 70-es szintű). A közlegény és kapitány közötti karakterek szintjei arányosan emelkednek. A lovag (**KNIGHT**) viszont közvetlen ember-ember küzdelemben sajnos legyőzhetetlen. A C64 esetében SOLDIER / KNIGHT / SKELETON / CAPTAIN a sorrend.

A varázslatokról

Talán nem volt egyértelmű a leírásból, hogy kotyvaszthatunk varázslatokat, ezért most egy kicsit részletesebben ezt is ismertetjük.

Elvira a konyhában várja, hogy végre elhozzuk neki a varázskönyvet, amit persze előtte meg kell keresnünk. Ha minden megvan, vigyük *Elvirára* a nyilat és nyomjuk meg az egér vagy joystick gombját. Ekkor aktivizálódik a **MIX** ikon.
Most a **MIX** ikonra clickelve kapjuk meg a varázslatok listáját. A fel/le mutató nyilakkal lapozhatunk, a kiválasztott varázslat nevére rá kell clickelni. Ha kiválasztottunk egyet, a nyitott könyv jobb oldalán megjelennek a mágikus alapanyagok. Ezekből kell kiválasztani a megfelelőeket, és át kell vinni a könyv bal oldalára. Most nem a jobb oldali, hanem a könyvbéli **MIX**-re kell clickelni a jobb alsó sarokban, és *Elvira* már kotyvaszt-

ja is nekünk a kért varázslatot. Ha jó összetevőket választottunk ki, a varázslat bekerül az INVENTORY-ba, varázslat, vagy folyadék formájában. Ez utóbbit üveg ikon szimbolizálja.

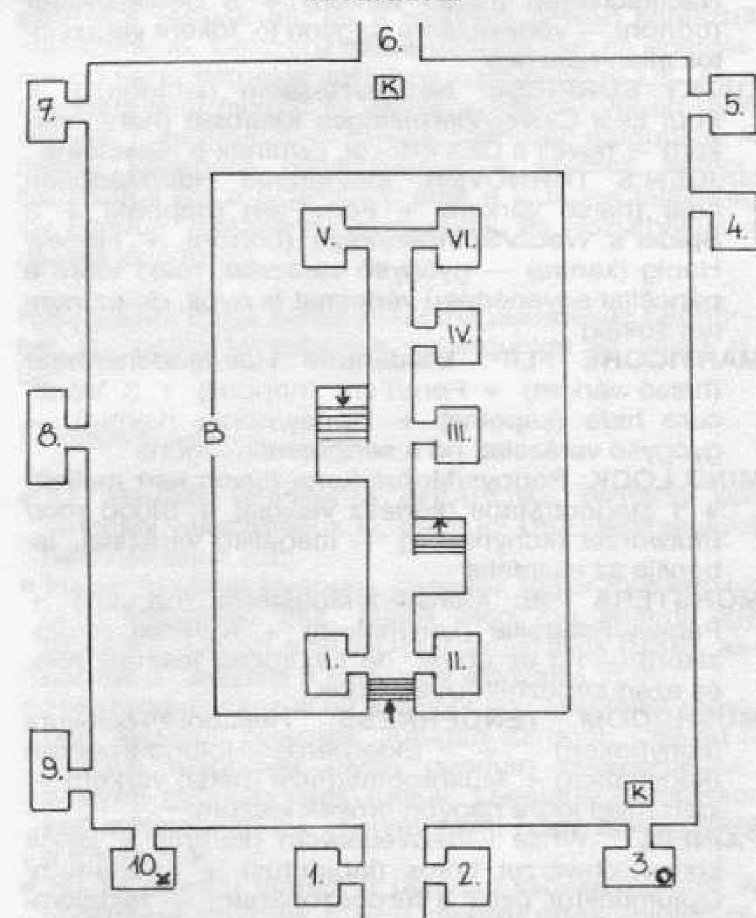
Azok közül a varázslatok közül, amellyel rendelkezünk, bármelyiket használhatjuk. Először egy varázsigét kell kiválasztanunk az **INVENTORY**-ból, majd a megfelelő parancsra (**CONSUME** vagy **EAT** és **USE**) kell clickelnünk jobb oldalon.
Sajnos a varázslatok ereje hamar elapad, ilyenkor egyszerűen eltűnik a listából.

Végül közöljük a varázslatok és azok összetevőinek listáját, mind az angol, mind a német verzióra vonatkozóan. Zárójelben azt is megjegyeztük, hogy az adott összetevőt hol találjuk.

ALPHABET SOUP: Dandelion/Lövenzahn (konyhakert) + Elderberries/Holunderbeeren (konyhakert) + Rose Petal/Rozenblüten (konyhakert) — segítségével el tudjuk olvasni a mágikus rúnákat
BRAIN ACHE: Poppys/Mohnblume (füves kert mellett) + Mushrooms/Pilze (hátsó várkert) + 1 Maggot/Made (kerti viskó) — a saját DEX értékét növeli, az ellenfél ügyességi pontjait csökkenti
CAT & DOG BROTH: 10 Spiders/Spinnen (börtön) + Horse Hair/Pferdehaar (istálló) + Lilly Flower/Lilie (labirintus) + Witch Hazel/Virgin (konyhakert) — visszaállítja erőnlétünket, és nagy erejű varázserőt ad
CLOTTED SURPRISE: 3 Spider's Webb/Spinnennotze (börtön) + Hawthorn/Weissdorn (hátsó várkert) + Moss (kút) — meggyógyítja a kisebb sérüléseket
DEMON'S BREW: Vampire's Dust/Vampirstaub (vámpír szobája) + Dragon's Blood/Drachenblut (kriptaszoba) + Deadly Nightshade/Tödlicher Nachtschatten (hátsó várkert) — a legnagyobb erejű varázslat normál ellenféllel szemben
FINGERLIGHT: 5 Earwigs/Ohrwürmer (börtön) + Deadly Nightshade/Tödlicher Nachtschatten Berries (hátsó várkert) + Belladonna (hátsó várkert) — megsebzi az ellenséget, nagyon jó támadó varázslat
FIRE SPONGE: Plantain/Wegerich (konyhakert) + Flame Flower/Flammenblume (hátsó várkert) + Moss (kút) — megállítja a szörnyeket, mivel 10 mp-ig tűzfalat idéz elő, eközben a másik irányba elmenekülhetünk
GLOWING PRIDE: Thistle/Distel (labirintus) + Dandelion/Lövenzahn (konyhakert) + Flame Flower/Flammenblume (hátsó várkert) — világító varázslat
HERBAL HONEY: Honey/honig (kamra) + Hay/Heu (istálló mellett) — elősegíti, hogy felismerjük a növényeket
ICE SPONGE: Plantain/Wegerich (konyhakert) + Hawthorn/Weissdorn (hátsó várkert) + Moss (kút) — megállítja a szörnyeket, mivel 20 mp-ig jégfalat állít, ám sajnos tüzes fegyverek hamarabb is elolvasztják
ICED MAGIC: Hawthorn/Weissdorn (hátsó várkert) + Thistle/Distel (labirintus) + Blood Lilly/Blutlilie (labirintus) — meggyógyítja a komolyabb sérüléseket is
KNIGHTTYME PLEASURE: Bird's Feather/Vogelfedern (sólyom) + Deadly Nightshade/Tödlicher Nachtschatten (hátsó várkert) + 5 Beetles/Käfer (börtön) — védekezésre nagyon jó, főként varázslatok ellen hasznos
LUCKY SURPRISE: Nettles/Nesseln (labirintus) + Four Leaf Clover/Vierblättiges Kleeblatt (hátsó várkert) — növeli a DEX értékét, javulnak a reakcióink
MAIDEN'S TURNOVER: Maidentree Hair/Mädchenhaar (hátsó várkert) + Fern/Farn (nappali) + 3 Spider's Webb/Spinnennotze (börtön) + Honey/Honig (kamra) — gyógyító varázslat, rövid időre a páncéllal egyenértékű védelmet is nyújt, de ez nem tart sokáig
MANTICORE FLIP: Maidentree Hair/Mädchenhaar (hátsó várkert) + Fern/Farn (nappali) + 3 Manticore hide (kápolna) + Honey/honig (kamra) — gyógyító varázslat, nő a sérthetetlenségünk
MIND LOCK: Poppys/Mohnblume (füves kert mellett) + 1 Maggot/Made (kertész viskója) + Blood root/Blutwurzel (konyhakert) — megállító varázslat, lebénítja az ellenfelet
MONSTERA PIE: Monstera/Monsterra (nappali) + Parsley/Petersilie (konyhakert) + Ivy/Efeu (oromzaton) — nő az erőnk, de lustábbak leszünk tőle, és ezért sebezhetőbbé válunk
MUSHROOM TENDERNESS: Hellabore/Nieswurz (konyhakert) + Elderberries/Holunderbeeren (konyhakert) + Mushrooms/Pilze (hátsó várkert) — igen rövid időre nagyon erősek leszünk
PAINFREE: White wine/Weisswein (kamra) + Black Lotus/Schwarzer Lotus (labirintus) + Laudanum/Opiumtinktur (lyuk a fürdőszobában) — fájdalomcsillapító, amelynek hamar elmegy a hatása
PALMLIGHT: 5 Centipedes/Hundertfüsser (börtön) + Mistletoe/Mistelzweige (hátsó várkert) + Belladonna (hátsó várkert) + Absinthe/Absinth (bár) — támadó varázslat, a Fingerlight-nál némivel erősebb
PROPITIOUS SURPRISE: Aconite/Eisenhut (konyhakert) + Nettles/Nesseln (labirintus) + Four Leaf Clover/Vierblättiges Kleeblatt (hátsó várkert) — növeli a DEX értékét, javulnak a reakcióink, nem rossz kis varázslat
SIZZLING EGGS: Bird's Egg/Vogeleier (labirintus) + Hellabore/Nieswurz (konyhakert) + Firethorn/Feuerdorn (hátsó ösvány) + Lilly Leaf/Seerose (labirintus) — hatalmas erejű támadásokra képes, így hasznos lehet
SPAGETTI CONFUSION: Belladonna (hátsó várkert) + Parsley/Petersilie (konyhakert) + White wine/Weisswein (kamra) + Witch Hazel/Virgin (konyhakert) — ad egy olyan varázslatot, amivel csökkenthetjük az ellenfél ügyességi pontjait, így könnyebben legyőzhetjük
THORNY SPLINTER: Firethorn/Feuerdorn (hátsó várkert) + Nettles/Nesseln (labirintus) — nagyon jó támadó fegyver, ám hatástalan, ha az ellenfél állja a tüzet
WOODEN HEART IN ALGAE/ALGEN SAUCE/HOLZHERZ: Dogwood/Hornstrauch (kerti viskó) + Algae/Algen (labirintus közepe) + Bleeding Heart/Blutendes Herz (konyhakert) + Honey/honig (kamra) — igen erős gyógyító varázslat, gyakran érdemes használni, ha megsebeztek minket

Következzenek a fontosabb térképek:

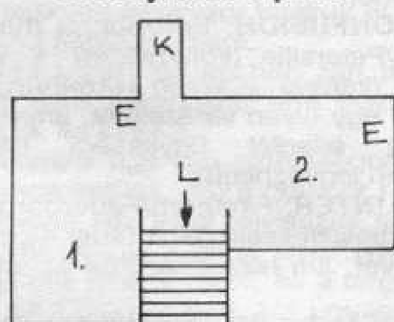
A várudvar



1 — Őrszoba (kapitány); 2 — Szoba (pajzs, balta); 3 — Őrtorony (katona); 4 — Szoba; 5 — Őrtorony (katona); 6 — A kert bejárata; 7 — Őrtorony (katona); 8 — Kovácsműhely (öntőtégely, katona); 9 — Istálló (farkasember); 10 — Őrtorony (katona)

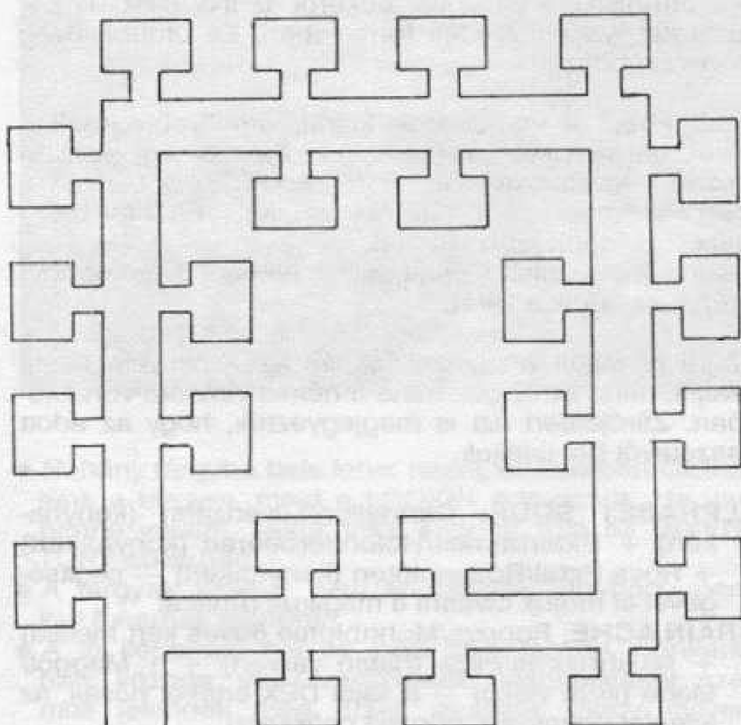
I — Könyvtár (varázskönyv); II — Szoba (virágok, pohár, fadarab); III — Fegyverszoba; IV — Szoba; V — Szoba (kulcs); VI — Kápolna (kereszt, gyertya, biblia)
X — Kút
K — Katona
B — A börtön bejárata
O — Lejárat a katakombákhoz

A konyha és a pince



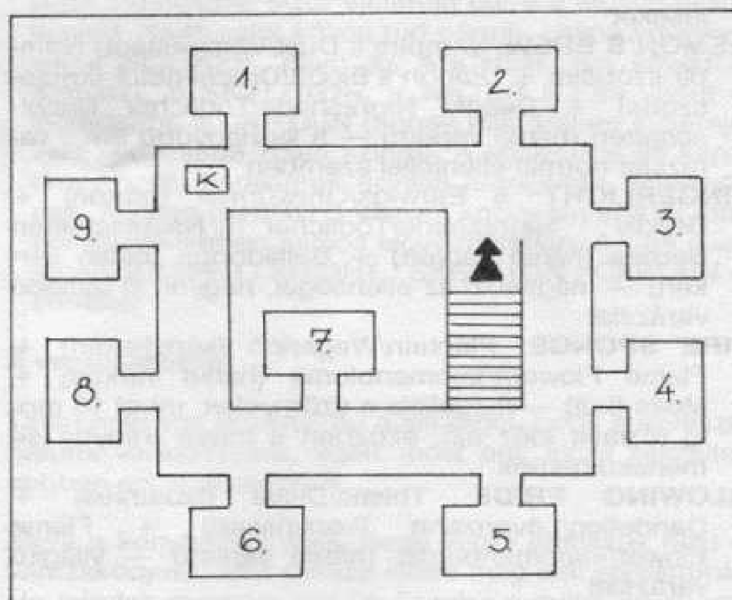
1 — Kamra (méz, bor)
2 — Konyha
E — Elvira
K — Kulcs
L — Lejárat a pincébe

A börtön



Üres cellák — 15 db.
Fülbemászók — csak egy cellában
Bogarak — csak egy cellában
Pókok — csak egy cellában
Kulcs és fogó — egy cellában

Emelet



1 — Üres szoba; 2 — Vámpír szobája
3, 4, 5, 6 — Üres szobák
7 — Ópium
8 — Zárva van az ajtó; 9 — Nyílvesszők
K — katona

Már csak egy dolog maradt hátra, hogy köszönetet mondjunk ***Tolmácsi András*** budapesti olvasónknak, aki beküldött térképeivel és a német verzióbeli eltérésekkel segítette eme leírás elkészülését.



Elvira 2.

THE JAWS OF CERBERUS

Alig, hogy kihevertük a *Mistress of the Dark*-béli megrázkódtatásainkat, megjelent az *Elvira Arcade Game* című akciójáték. A félreértések elkerülése végett szeretnénk tisztázni, hogy az nem az *ELVIRA II*. 1992 tavaszán megjelent a kaland második része Amigára, jó hír a PC-seknek, hogy ezt a részt már nem csak német nyelven élvezhetik, mint az elsőt, viszont PC-re van egy jó kis kódtábla, ennek a közlésétől most eltekintünk. A *Jaws of Cerberus* C64-es változatával kapcsolatban is sok pletyka keringett az utóbbi időben. Ugyancsak 1992. tavaszán elterjedt C64-re egy *ELVIRA II. Demo*, amelyben felhasználták a játék címképernyőjét, és kiemeltek a játékból 1-2 félelmetes animációt.



Nos, már itt a címképernyőn is szemünkbe tűnhet, hogy a 16 bites változattal ellentétben nem az *Accolade* nevét látjuk a képernyőn, hanem egy bizonyos *Flair Software*-ét. Ennek az az oka, hogy az *Accolade*-nek a szó szoros értelmében beletörött a bicskája a 8 bites verzióba, míg nem végül is a *Flair* programozói vállalták az átültetést. Így született meg végül is 1992 őszén a C64-es átirat, amelyet megtekintve azt a következtetést vontuk le, aki játszott az első résszel, az most sem fog csalódni, a programozók ismét felülmúlták önmagukat és a gép képességeit. Egyébként az egyik elterjedt C64 verzió, és az angol sajtó Cerebusnak, a 16 bites verzió és a német sajtó Cerberusnak titulálja az alvilág kapujának őrét. Ki érti ezt, de ne tőlünk várjátok rá a magyarázatot. Hát nem mindegy, hogy hogy hívják, az a lényeg hogy három feje van és rendkívül ronda.

Ennyi rizsa után igazán szólhatnánk már valamit a játékról is. Ahogy az első rész, ez is egy szerepjáték-kaland, amely ugyancsak amerikai horrorparódián alapszik (*Cassandra Peterson*).

A sztori kezdete, kicsit szinesítve: *Elvira megmenekül Emelda átkos varázslatától, a kastélyból eltűnnek a démonok, lassan visszazökken az élet a rendes kerékvágásba. Elvira megvalósíthatja álmát, hogy túrista paradicsommá varázsolja a kastélyt* **(Micsoooodaaa? Ez valami újfajta olcsó szalámi? — CoVboy)**. *Az ötlet beigazolódik, az üzlet beindul, s Elvira gazdag lesz. Olyannyira gazdag, hogy barátai tanácsára pénzét egy TV stúdióba fekteti. Telnek-múlnak az évek, ám az ősök szelleme úgy látszik, még mindig kisért. Egyik napról a másikra a stúdiót gonosz démonok szállják meg. A kisegítő személyzet lélekszakadva menekül, ám sokak még a stúdióban ott hagyják a fogukat. A démonok célja Elvira volt, őt elrabolják és fogva tartják az egyik stúdióban. A mi feladatunk annak megakadályozása, hogy az alvilág kapujának az őre, a 3 fejű szörnyeteg: CERBERUS átvigye Elvirát az alvilágba. Ehhez természetesen meg kell találnunk Cerberus-t és el kell pusztitani őt...*

Itt kapcsolódunk be a játékba, mivel a mi feladatunk lesz eme nemes feladat elvégzése.

A változatosság kedvéért először is nézzük meg, mennyiben változott a képernyő felépítése az előző részhez képest. Kezdjük megint a bal felső sarokból.

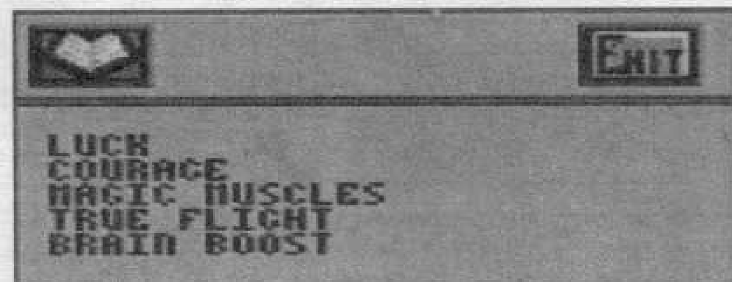
- A bal felső sarokban egy emberi alakot látunk, tetőtől talpig. Itt jelzi ki a program főhősünk **aktuális egészségi állapotát**. Külön mutatja legfelül az **életerőt** (ezt Amigán egy szív is szimbolizálja), alatta pedig a **fej, felső testrész, kezek**, végül pedig a **lábak** egészségi állapotáról kapunk tájékoztatást. Ez utóbbiak értéke 9 egységről indul, sérülés esetén pedig ballag szépen lefelé.
- Amigán és PC-n alatta jelenik meg az **aktuális varázslat** képe, a mellette lévő nyilak segítségével lapozhatunk.
- Ugyancsak Amigán és PC-n a bal alsó sarokban helyezték el a **mozgásérzékelőt**.
- Közvetlenül mellette találhatók az **INVENTORY** ablakban megjelenő tárgyak **scrollozására** alkalmas nyilak, illetve mellette, az előző részhez hasonlóan az **INVENTORY ablak**.
- Középen fent a **fő képernyő** látható.
- Tőle jobbra fent **6 db. kis ikont** látunk. Az Amiga/PC és C64 verzió itt csak a jobb alsó ikonban tér el egymástól. Most nézzük ezeket sorban:
  Bal felső: A nálunk lévő **tárgyak előhívása**
  Jobb felső: Az adott **helyszínen lévő tárgyak** előhívása
  Bal középső: **Varázslat ikon** (induláskor ez még üres)
  Jobb középső: **Varázslat készítése**
  Bal alsó: A **támadási módot** állíthatjuk be (kard ikon)
  Jobb alsó (Amiga/PC): A közelünkben lévő **lénnyel beszélgethetünk**
  Jobb alsó (C64): Meglévő **varázslatok INVENTORY**-ja (mint az Amiga/PC) verzióban a bal oldalon az ember alak alatt
- A 6 ikon alatt 4 mezőt látunk. Ha egy tárgyra ráclickelünk, itt jelennek meg azok a **parancsok**, amit tehetünk velük (EXAMINE, USE stb.).
- Alatta a kis emberalakra clickelve **hősünkről** kapunk **aktuális információt**, míg mellette a disk ikon választása esetén a **disk opciókat** (SAVE/LOAD) választhatjuk ki.
- Jobb oldalt alul láthatók a **mozgást irányító nyilak**. Balról a fel/le, tőle jobbra pedig a négy égtájnak megfelelő irányok. Az Amiga/PC változatnál az alapállapot a kitöltetlen (szürke) színű nyíl, ha valamelyik irányba mozoghatunk, akkor sárgával színeződik el. Ez a C64 verziónál maradt a régi, tehát alapállapotban zöld, ha mehetünk valamerre, akkor vörös.
- Végül a fő képernyő alatt láthatók az **állapotjelző információk**:
  LEV — eddig elért varázslási szintünk
  Bizonyos varázslatokat csak akkor tudunk létrehozni, ha már valamilyen (7, esetleg 8) szintet elértünk
  P.P. — power point-unk
  Főleg a barlangok 4. szintjénél lesz érdekes, ahol meg kell várnunk, hogy legalább 2 ICE DART-ra elegendő P.P.-nk legyen, mielőtt a szakadékhoz megyünk
  H.P. — egészségi állapotunk
  Ha nagyon leromlik, célszerű valamely egészségjavító varázslatot aktivizálnunk
  EXP — tapasztalati pontjaink (mint általában)

A C64 verzióban az EXP nem a végére került, hanem közvetlenül a LEV után találjuk, a többi stimmel.

A tárgyak felvétele és lerakása az első részben már megismert módon történik, mivel a játék teljesen pointer vezérelt, azokra a dolgokra, amit már az előző résznél leírtunk, ismételten nem térünk ki.

Varázslatok készítése

Először a varázslat készítése ikonra kell clickelnünk, majd a varázskönyvben a könyv ikonnal lapozgathatunk. Ha kiválasztottuk az aktuális varázslatot, és az összetevő(k) is a rendelkezésünkre állnak, a mozsár alakú ikonra clickelve tudjuk azt összekotyvasztani.



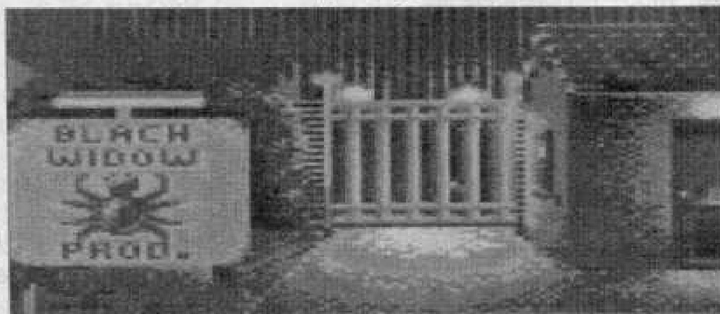
ABSORB MAGIC <— gránátkő (barlangokból) + abszorbens anyag
ANTIDOTE (testünket megszabadítja a mérgektől, ezt úgy vehetjük észre, ha a testünk valamely részén sorvadnak az izmok) <— mérges gombák (barlangok)
BIND DEMON (szellemkötözés varázslata) <— tekercs (barlang, a skorpiónál) vagy tekercs, kötél
BLESS <— egy kémcsőnyi szenteltvíz, kereszt
BRAINBOOST (észélesítő varázslat) <— floppylemez (titkárnői szoba)
BREATH UNDERWATER (kététűség varázslata) <— kenyér (spejz) vagy sütemények + rágógumi + pattogatott kukorica
BUOYANCY (Felhajtóerő varázslat) <— halszálkák
COURAGE (a bátorság varázslata) <— bor (ebédlő) + italok (rendező szobája) vagy borosüvegek (spejz)
DETECT MAGICK <— quartz (barlangokból)
DETECT TRAP (csapdák ellen) <— poharak vagy szódásüveg vagy vázák (1. emelet, nappali)
ENCHANT WEAPON <— smaragd (barlangokból) + körömreszelő
FEAR (a rettegés varázslata) <— boszorkány szeme (kosztümszoba)
FIREBALL (tüzes varázslat, éghető anyagokból készíthető) <— újság, papírzsebkendő, faliújság papírjai, tárcában lévő levél, naptár
FREEZING BLADE (csak 8. varázslási szint felett) <— toll, kulcs, amit a spejzban tettünk le
GLUE (ragadós varázslat) <— ragasztó (konyha)
HEALING HANDS (gyógyító varázslat) <— élelmiszer
HERBAL HEALING (teljes testrész feljavítása) <— ehető gombák
HOLY BLAST (Szent Szél varázslat) <— 2 kémcsőnyi szentelt víz, arany kereszt, terítő a templom oltáráról, egy gyertyatartó, fiola szentelt víz
ICE DART (jégdárda, hatásos fegyver)
ILLUSION (csak 8. varázslási szint felett) <— tükör
LIGHTNING BOLT <— amethist (barlangokból) + hangvilla
LUCK (a szerencse varázslata) <— ezüst lóhere amulett vagy szerencse cica (szobában a kandallón) vagy patkó (konyha)

MAGIC MUSCLES (varázsizom varázslat) <— fémedények (konyha)
MAGICAL ARMOUR (Varázspáncél varázslat — csak 7. varázslási szint felett) <— 3 gyertyatartó
MINDLOCK (védelem a DESTROY MAGICK ellen) <— lakat, könyv (PC-s játékok)
PROTECTION (pajzs) <— szódáspatronok vagy vödör (1. emelet, nappali)
RESIST FIRE (megvéd a tűztől) <— tűzoltókészülék (az alagsor felé haladva)
RESURRECT (feltámasztó varázslat) <— Frankie agya (labor) + szív (labor) + imakönyv (templom, szószékről)
REVIVE (erős szagú dolgokból előállítható, felélesztő varázslat) <— sajt, fehérítő
SUMMON STORM (viharidéző) <— barométer (a kísértetház bejáratánál)
TELEKINESIS (magunkhoz teleportáltatunk valamit) <— magnó (titkárnői szoba)
TRUEFLIGHT (csak 8. varázslási szint felett) <— párna
TURN UNDEAD (varázslat élőhalottak ellen) <— agyvelő, sárga lombik, kémcsöveg
UNHOLY BARRIER (erős fal) <— biblia (1. emelet, 2 páncél között nyíló szobában az asztalfiókban)
UNSEEN SHIELD (hatásos pajzs, nincs súlya)

Jó szokásunkhoz híven most következzék egyfajta végigvitel, pár térképpel bővítve, hogy itt-ott könnyebben tájékozódhassatok!

Indulás a stúdió elől

Kezdésként némi foglalkozás kiválasztása után *Elvira* barátnőnk úgy dönt egy varázslatot követően, hogy odaadja nekünk a varázskönyvét, bajlódjunk vele mi, az előző részben már épp eleget kotyvasztott.



Ha előre tekintünk egy táblát vélünk felfedezni, nézzük meg mi van alatta? Nocsak, valaki elhagyta a szerencséjét **(az én voltam, amikor a nyár végén megláttam azt a rahedli levelet — CoVboy)**, egy lóhere (CLOVER), vegyük is mindjárt fel. Ha jobb oldalra tekintünk, egy követ látunk **(miféle követ, ez diplomácial játék? — CoVboy)**, vegyük azt is fel, hátha jó lesz még valamire. Most kavarjunk oda az őrbódéhoz. A fenébe, nem nyílik az ajtaja, sebaj, dob kő üveg, nyit ajtó. Nézzünk körül, jusson eszünkbe az *„Egyen ruhát, a legjobb falat!"* című strófa, úgyhogy öltsük magunkra... nem a nyelvünket, hanem az egyenruhát. Ne feledjük a sapkát sem felküldeni a fejünkre, és adjunk ki egy visel parancsot is, hogy ne csak a látszata legyen annak, hogy felvettük a ruhát. Ha körülnézünk, egy faliújságot látunk, melyen elsárgult papírok számolnak be arról, hogy Kádár papa meglátogatta a Nyina Vasziljevna Termelő Szövetkezetet, hogy az Újpesti Dózsa 2:1-re kikapott a DVTK-tól, hogy a Nagykőrösi Konzervgyár 250 %-ot teljesített, és ezért a vasárnapot szabadnappá nyilvánították. Unalmas szövegek, úgyhogy tépkedjük le az összes cetlit. A helyiségből nyílik egy gardrób is, melynek ha kinyitjuk az ajtaját, megpillanthatjuk a helyiség egykori lakóját, nem éppen gusztusos kivitelben. Barátunk övéről **(Az övéről? — CoVboy)** bányásszuk le a számítógép üzemeltetéséhez feltétlenül szükséges kulcsot, majd nyomuljunk a jó öreg TPA géphez. A kulcsot illesszük a helyére, a monitort kapcsoljuk be, s a kód beírása után **(Hi-hi! — CoVboy)** már nyitva is van a kapu.

A kocsiparkolóba jutottunk, ahol *Elvira* kocsiját is megpillantjuk. Ne a gumit szúrjuk ki **(Micsoda perverz disznóság ez már megint? — CoVboy)**, hanem a csomagtartót próbáljuk meg kinyitni. Ha kinyílt, vizsgálódjunk benne, és vegyük magunkhoz a kulcsot (a villásat), és a fogót is. Megfordulva beballaghatunk a stúdióba. Egy nagy terembe érünk, legyen mondjuk az aula (így stílusos), itt célszerű mindent aprólékosan megvizsgálnunk. Keressük meg a liftajtót, hívjuk oda a liftet, ha megjött, szálljunk be és keressük meg a gombokat. Az alagsorba szeretnénk eljutni, ehhez a BASEMENT-nek megfelelően a 'B' gombot kell megnyomnunk. Ahogy kiszállunk, jobbra nem messze egy indiános film forgatásáról elmenekült — és itt az alagsorban elbújt — főhőssel futunk össze, aki csapzott tollai ellenére csak annyi felvilágosítást tud nyújtani *Elvirával* kapcsolatban, hogy valamelyik stúdióban fogva tartja egy szellem. Még azt is elmondja, hogy valami kutyafejű alakot öltött a szellem, igen erős, nagy a varázsereje. Elmondja továbbá azt, hogy ő varázslatot tudna készíteni, de ahhoz kell egy zsák, egy tomahawk és egy lándzsa, végül még felhívja a figyelmünket arra is, hogy ha visszajövünk a békepipát se felejtsük el magunkkal hozni.

Hagyjuk magára szegény megháborodott indián barátunkat, majd nézzünk körül az alagsorban. Találunk itt egy szekrényt, ami feltehetőleg szegény megboldogult takarítónőké lehetett. Ha kinyitjuk, találunk benne ruhafehérítőt (BLEACH) és mosószert (DETERGENT) is. Ezeket is vegyük fel, hátha valaha a szellemek kisegítő munkára osztanak be minket. Most már visszamehetünk a lifthez, amelyben most a 2. emelet gombját kell megnyomnunk. A liftből kilépve kétszeri jobbra haladás után érjük el a számítógéptermet. Amint belépünk, megpillantjuk az asztalon a *PC-s játékok* című könyvet, ezt semmiképpen ne hagyjuk ott, vegyük magunkhoz, hisz enélkül a könyv nélkül nincs is értelme a játék folytatásának. Menjünk ki a teremből, hogy ilyen olcsón jutottunk ehhez a könyvhöz, erre inni kell, szemben megpillantjuk a büfét. Az alkoholt már mind felvedelték a szellemek **(Ők fordítva csinálták, először szellemek, utána ittak, én először szoktam inni és utána lebegek! — CoVboy)**, így csak szódáspatronokat találunk, meg pár megszáradt sütemény maradványt. A biztonság kedvéért tegyük el ezeket is, ki tudja mikor ehetünk legközelebb. A MAKE-UP (gy.k. sminkelő) szobát célozzuk meg. Úgy látszik a szellemek nagyon megijedhettek attól a látványtól, amit a tükör nyújtott a számukra, mert gyorsan beledobták a

szemeteskosárba **(Kinek a tükör, kinek a levelek. — CoVboy)**. Vegyük ki, és menjünk ki innen is. A szemben lévő helyiségben a szereplők ruháit tárolják, a biztonság kedvéért ide ne menjünk be, inkább keressük meg *Elvira* szobáját, pontosabban öltözőjét, ugyanis *Elvira* tulajdonosi mivoltja ellenére másodállásban most éppen színésznő. *Elvira* igazi hajszínét elég nehéz lenne beazonosítani. Ezt támasztja alá az a tény is, hogy legalább 3 flakon hajspray-t találunk. Ez a szoba egyébként gazdag fellelhető tárgyakban. Ne elégedjünk meg a flakonokkal. Nézzünk bele pl. a sminkes dobozba, melyben érdekes módon egy ezüstből készült lóhere alakú amulettet találunk, ugyancsak a dobozba tette a hajsütővasat is. Jó párosítás. Ha körülnézünk, találunk még törölközőt, pattogatott kukoricát, papírzsebkendőt, újságot, körömreszelőt is. Ezeket is tegyük el. *Elvira* szobájával szemben a rendezői szoba helyezkedik el **(*Elvira* úgy látszik tudta, hogy kell helyezkedni — CoVboy)**. Egy rendező nem lenne rendező, ha hiányoznának a szobájából a márkás italok **(kivétel, ha az a rendező egy pu. — CoVboy)**, vigyük magunkkal az italokat, de a kísérőről se feledkezzünk meg, a szódásüveget is tegyük el. Menjünk el a folyosó végére, ahol szellemtelen időkben írógépkopogás hallatszik. Most azonban csend honol a titkárnői szobában. Menjünk be, ahol a polcon nyikorog a már rég lejárt magnó, csak nem volt aki kikapcsolja. Tegyük el a magnót. A titkárnő elspejzolt a számítógépteremből egy mágneslemezt is a jobb időkre, ezt a disk box-ból szerezhetjük meg.

A liftet hamar megtalálhatjuk — ha megjegyeztük merről jöttünk —, most egy szinttel lejjebb megyünk, vagyis az 1. emeletnek megfelelő gombot kell megnyomnunk. A tárgyaink elérték azt a mennyiséget, hogy ha még többet felvennénk, akkor megzökkennénk alatta, ezért a program többet már nem fog engedni felvenni, a meglévőekből viszont varázslatokat tudunk előállítani (BREATH UNDERWATER, DETECT TRAP, HEALING HANDS, ICE DART, LUCK, PROTECTION, UNSEEN SHIELD), melyeknek nincs súlya.

Az 1. emeleten keressük meg a kettes stúdiót. A nálunk lévő tárgyak közül rakjuk le a következőket: hajspray-s flakonok, törölköző, mágneslemez, tárca, szódásszifon, tükör, villáskulcs. Balra a nappaliba jutunk. A kandalló melletti szenesvödröt és a polcon lévő vázákat vegyük fel. Ezekből készíthetünk PROTECTION és DETECT TRAP varázslatot. Páncélok díszelegnek az ajtó előtt. A jobb oldali páncélnak tulajdonítsuk el a bal kesztyűjét, valamint a sisakját, majd menjünk át közöttük, be az ajtón. Balra egy asztalt látunk, nézzük meg a fiókját. Úgy látszik, amikor kinyitották, a lakatját bedobták a fiókba, úgyhogy már egy lakattal is gazdagabbak lettünk. Ugyancsak itt a fiókból vegyük fel a bibliát is. Megint kotyvaszthatunk egyet (UNHOLY BARRIER).

Menjünk ki, és keressük meg a gyermekmegőrző szobát. Ezt úgy találhatjuk meg, ha felbaktatunk a jobbra található lépcsőn, jobbra, balra, és be az első ajtón balra. Itt is dívik a Rubik mánia, úgyhogy tegyünk el egy kockát, majd sétáljunk vissza a nappaliba. A könyvtár a nappaliból nyílik, ám egy ronda kísértet állja el az utat. Tekervényes logikával kitalálhatjuk, hogy egy kísértetet is leköthet a bűvös kocka, így tegyük le azt a földre, mire a kísértet elindul felé. A kísértet úgyis csak egy kísértet, ezért egyszerűen átmehetünk rajta. Most már beléphetünk a könyvtárba. A könyvtár kiváló táptalaj lehet arra, hogy a varázslatok dolgában egy kicsit fejlesszük tudásszintünket. A mérgekről szóló könyvet (EVERYMAN'S POISON HANDBOOK) keressük, ezt a Reference címjegyzet alatt találjuk meg. Olvasgassuk, majd tegyük vissza. Úgy látszik már valaki járt itt előttünk, és ki is jegyzetelte egy jó erős méreg receptjét, de véletlenül a könyvben hagyta a cetlit. Miközben a könyvet letesszük, a cetli kiesik, és mi azt szépen eltesszük. Menjünk ki a könyvtárból ismét a nappaliba, ahonnan most az ebédlőt vesszük célba (a bejárattól jobbra). Terülj terülj asztalkámat látunk, úgyhogy szépen sorban pakoljunk le az asztalról, de ha lehet, az ételfedőt ne emeljük fel, mert Ozzy Osbourne fog farkasszemet nézni velünk, állati szép!

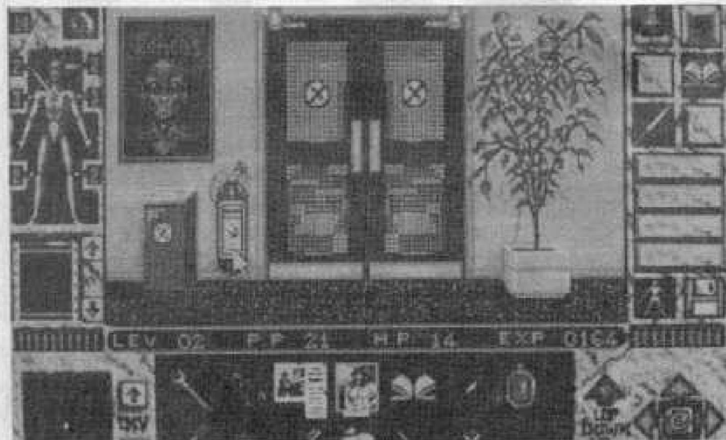


Gyártsunk varázslatokat (COURAGE, DETECT TRAP). A jobbra eső tálalóablakot valaki az utolsó kajálást követően becsukta, mi most nyissuk ki... Mi a fene történt, és hogy kerültünk a spejzba? Ki a fene fekszik ott az ablakon. Mindenesetre szép a csizmája, kb. olyan a lábmérete, mint a mienk, ezért húzzuk le a csizmáját, majd mi vegyük fel, és viseljük is! Vegyük fel az itt található kenyeret, és a borosüvegeket is, ezekből készíthetünk újabb varázslatokat (COURAGE, BREATH UNDERWATER). A nálunk lévő tollat és kulcscsomót tegyük le, ezek helyébe inkább vegyük fel a húst és a sajtot. Készítsünk pár varázslatot (UNSEEN SHIELD, ICE DART). A nálunk lévő hajsütővasat üzemeljük be, és kezdjük el melegíteni a hőmérséklet szabályozót. Erre meg fog jelenni egy vámpír, akit likvidálhatunk az UNSEEN SHIELD varázslatot követően, no és persze a sisakot ne felejtsük el viselni (amit a páncéltól vettünk kölcsön). A spejzból távozzunk az ajtón át, először a lépcsőn át jobbra, majd balra megtalálhatjuk *Frankie*-t a laboratóriumban. Közben viszont nem ártana a súlyainkból leadni valamit, készítsünk varázslatokat (FIREBALL, REVIVE, LUCK). A laborban vegyük fel az agyvelőt, pár kémcsövet és a sárga lombikot, s készítsünk újabb varázslatot (TURN UNDEAD).

Ha felmegyünk a lépcsőn, jobbra a konyhába jutunk. Tegyük el a húsbárdot (MEAT CLEAVER), a kosarat (BOWL), a polcon fekvő sárga dobozban található ragasztót és vödörben lévő patkót. Mielőtt kimegyünk, készítsünk varázslatokat (LUCK, GLUE). A húsbárdot kifelé ki is próbálhatjuk, ám kilépés után balra inkább a TURN UNDEAD varázslattal próbálkozzunk, a *Zombie*-re a bárd hatástalan. Menjünk vissza a konyhába, és vegyük fel a fémedényeket. Készítsünk újabb

varázslatot (MAGIC MUSCLES). Most a konyhából menjünk ki főbejárathoz, és szabaduljunk meg minden tárgyunktól, csak a varázskönyvet, a függőt (PENDANT), a keresztet és a fegyvereinket tartsuk meg. Nagyon koszosak lettünk az ide oda járkálás során, ezért induljunk el balra a lépcsőn, a fürdőhöz jutunk. Amikor belépünk, ne felejtsük el felvenni a szivacsot és a törölközőt sem. Ennyi elég is volt a fürdőből, menjünk ki, jobbra és egyenesen be az ajtón. Ne felejtsük el viselni a sisakot és a kesztyűt, majd belépve és jobbra fordulva semmisítsük meg a kísértetet egy ICE DART + UNSEEN SHIELD varázslatpárossal. Zuhanása közben a kezéből kihullott pár kép, ezeket, valamint a cetlit a kezéből vegyük fel. Megtudjuk, hogy van egy piros gomb valahol az ágy alatt, ami egy titkos átjárót nyit. Keressük meg ezt a gombot, majd nyomjuk meg. Megnyílik a titkos rés, amin másszunk át. Azért volt fontos, hogy a kereszt nálunk legyen, mert ellenkező esetben a mennyezeten szundikáló vámpírok kicsit közelebbről megismerkedtek volna anatómiai felépítésünkkel. Így viszont békén hagynak, és nyugodtan odasétálhatunk az oltár elé, ahol felvesszük a vért tartalmazó kelyhet, valamint pár gyertyát is. Gyorsan távozzunk, nehogy észrevegyék a vámpírok ténykedésünket!

Menjünk vissza a szobába. A kandalló tetején egykoron valaki pénzbedobós játékkal szórakozott, ugyanis itt egy „szerencse cicát" (gy.k. perselyt) helyeztek el. Vegyük fel, és belőle készítsünk varázsalatot (LUCK). Ha kimentünk, a folyoson ballagjunk el egészen jobbra a második ajtóig, majd egy COURAGE varázslatot követően lépjünk be. Ha körülnézünk, látunk egy párnát, ezt vegyük fel. Alatta egy hangvilla bújik elő, ezt se hagyjuk ott. Ha visszamegyünk a főbejárathoz, megszabadíthatjuk magunkat pár cucctól, tegyük le a szivacsot, törölközőt, a kehely vért és a párnát is.

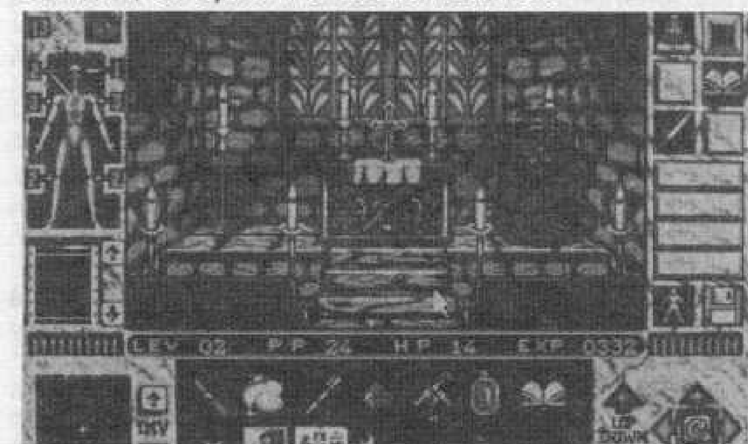


Vegyük fel a tűzoltókészüléket, Most menjünk le az alagsorba, és készítsünk varázslatot (RESIST FIRE), valamint vegyük fel az ajtón lógó zsákot, és a kazán melletti rézrudat is. Ha megjelenik a szörny, ne habozzunk, egy FIREBALL-lal jobb belátásra bírhatjuk. Most ismét felmehetünk a 2. emeletre, ahol meglátogatjuk a kosztümszobát, azt ahova a sminkelő szoba után nem mentünk be. Mielőtt belépünk, nem árt egy UNSEEN SHIELD varázslat, így meg tudjuk ölni a bent tanyázó boszit. Mivel a boszi szerette a sötétet, gyújtsunk villanyt, és vegyük magunkhoz a varázsruhát, a fehér köpenyt, valamint a baloldalról az első kosztümöt is. Ekkor ajándékba kapunk egy jó kis kardot, ezt mindjárt próbáljuk is ki. Mielőtt távoznánk, még vájjuk ki a boszi szemét, ebből varázslatot készíthetünk (FEAR).

Most irány a sminkes szoba, ez pont szemben van. Az elpusztított kísértet kezéből lepottyan fényképeket vegyük elő, és válogassunk ki kettőt. Azt, amelyiken egy laboráns, és amelyiken egy varázsló portréját véljük felismerni. Most egy kis logikai játék következik, a sminkes szobában az egyik tükör előtt találunk pár kelléket. A sminkes doboz, valamint a parókák és tükör felhasználásával próbáljunk meg a fotókon látható maszkokat elkészíteni. Ha ezzel végeztünk, a fotókra már többet nem lesz szükségünk, eldobhatjuk őket, s a sminkes dobozt sem érdemes magunkkal vinni. Visszamehetünk a kísértetházba. Először is menjünk a konyhába be az egyik ajtón, ki a másikon, majd a lépcsőn le a laborba. *Frankie* barátunkhoz nyugodtan odamehetünk, ha felöltöttük a laboránsi álöltözékünket. Miután megbizonyosodtunk róla, hogy *Frankie* segítőkész, kérjük meg, ugyan készítsen már mérget nekünk a recept alapján, amit a könyvtárban találtunk (MIX A FORMULA, A POWERFUL POISON). Gyorsan elkészíti, és elzavar bennünket, mert fontos dolga van. Sebaj, irány a nappalin keresztül a dolgozószoba, közben a bejáratnál vegyük fel a húst, öntsük rá a *Frankie* által kotyvasztott mérget, majd az egészet úgy ahogy van pottyantsuk bele a szobában található akváriumba. Piranháinknak nem nagyon tetszik a dolog, mi viszont gazdagabbak lettünk egy kulccsal, amit most már nyugodtan kihalászhatunk az akváriumból. Ha jobban szemügyre vesszük a szobát, a falon egy értéktelen kép tengeti szürke hétköznapjait. Értéktelen képek mögött mindig péncélszekrények leledzenek, mi is tekintsünk be a kép mögé. Lám, lám, miután levettük a képet a falról, a péncélszekrényt kinyithatjuk a most talált kulccsal. **(Ez egy cool betörésvédelem! Ha nem jó a méreg, nyugodtan elmehetünk hentesnek! — CoVboy)** Nocsak, a páncélszekrényben semmi mást nem találunk, csak egy pipát. A fene tudja, mi lehet ezen olyan értékes, de hátha jó lesz indián barátunknál békepipának, úgyhogy tegyük el. Most menjünk vissza az emeletre, át a folyosón, folyosó végén megint fel. USE hangvilla, amire nagy fény árad be, és a közben megjelenő vámpír barátunk úgy gondolja, mégis csak jobb lesz, ha a *„béke poraira"* strófával búcsúztatjuk. Visszamehetünk a lépcsőn, de ne menjünk el a balra található első ajtó mellett úgy, hogy nem megyünk be. Itt találunk egy létrát, ezt mindenképpen vigyük el, de a gyufát se hagyjuk ott, ha lehet. Ha van létránk, körülnézhetnénk a padláson is. A létrát célszerű mondjuk a kitörött ablakhoz támasztani, így kijuthatunk a tetőre. A kémény mellett helyezzük el a rézrudat, mivel villámhárítót sehol sem látunk a környéken, és ezután akár le is mászhatunk.

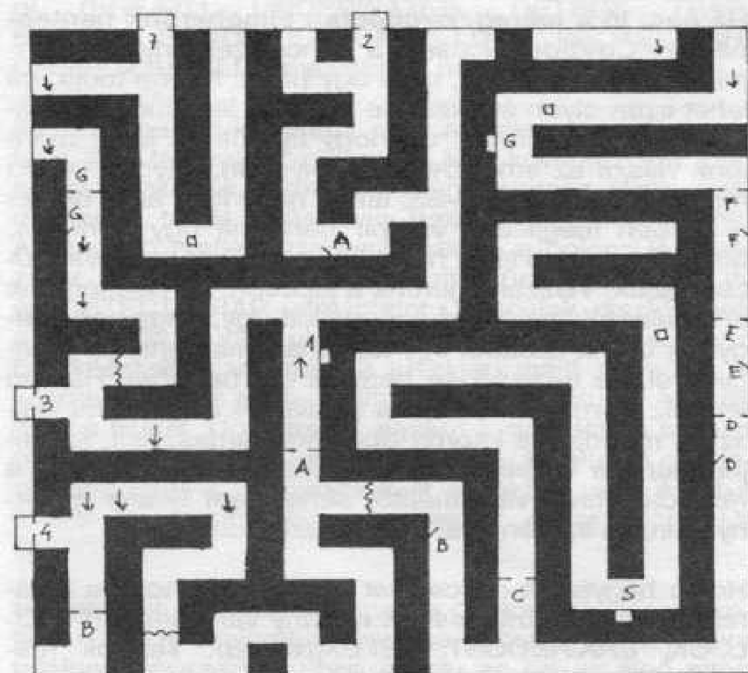
Hol is hagytuk a cuccainkat, hát persze hogy a bejáratnál. Most készítgessünk néhány varázslatot (MINDLOCK, BRAINBOOST, TELEKINESIS). Tartsuk magunknál a következőket: hajspray-s flakonok, tükör, párna, kereszt, kémcsövek, függő, varázskönyv, ezüst gyertyatartó, varázsruha, és természetesen a fegyverek. A spejzban hagytuk a tollat és a kulcsunkat, ezért most menjünk el értük. Ha ezeket is magunkhoz vet-

tük, mehetünk a 3. stúdióba. Sisakot fel, és igyekezzünk gyorsan a templomig, mert ha nézelődünk a denevérek meglephetnek bennünket. Az oltárnál a szenteltvízzel töltsük meg a kémcsöveket, majd vegyük le az oltárról a terítőt, két gyertyatartót, a szószékről az imakönyvet, vegyünk még egy fiolányi szentelt vizet és készítsünk 5 db. HOLY BLAST varázslatot, valamint egy BLESS varázslatot. MAGICAL ARMOUR varázslatot csak akkor készíthetünk, ha már a 7. varázslási szintet is elértük. Ha a 8. szintet is elérnénk, akkor már az ILLUSION, FREEZING BLADE és a TRUEFLIGHT varázslatok elkészítése sem akadály. A szószék mindig útban van, húzzuk el a helyéről, s az ott található csapóajtót kinyitva másszunk le. Lent ne tétovázzunk, a karddal csitt-csatt, hogy mindkét szörny kilehelje a lelkét, ezután a kőből levő sírfedelet is húzzuk félre, és lejutunk a katakombákhoz.



Katakomba — 1. szint:

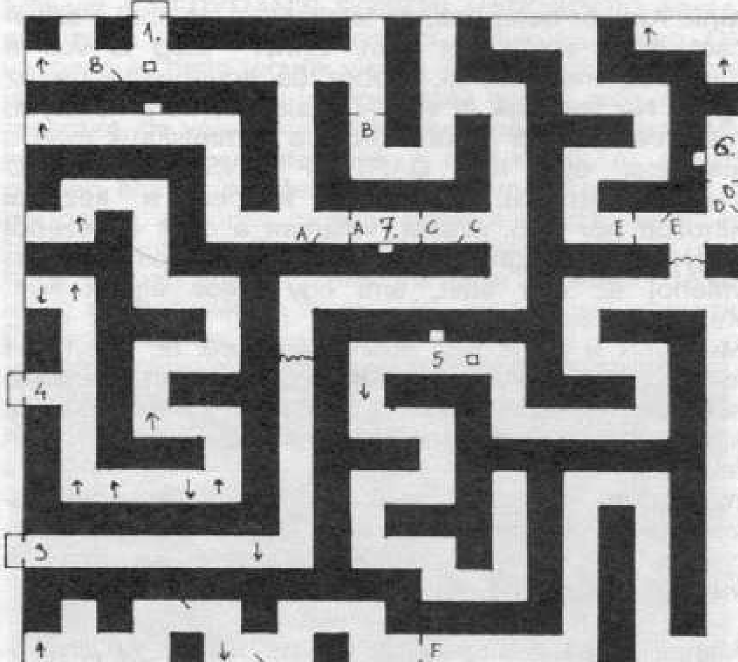
1 — ládakulcs 2. (key); 2 — gyógyító ital (red potion) + zombi; 3 — erőital (olive liquid); 4 — kis pajzs; 5 — aranyozott kehely (chalice); 6 — gyógyító ital (red potion); 7 — P.P. növelő ital (red liquid)



A katakombák 6 szintjéhez térképet mellékelünk, így lépésről lépésre megoldást nem adunk, a labirintust mindenki kénye-kedvére járhatja be. A katakombákban elhelyezkedő helyiségekben nagyon sok fontos

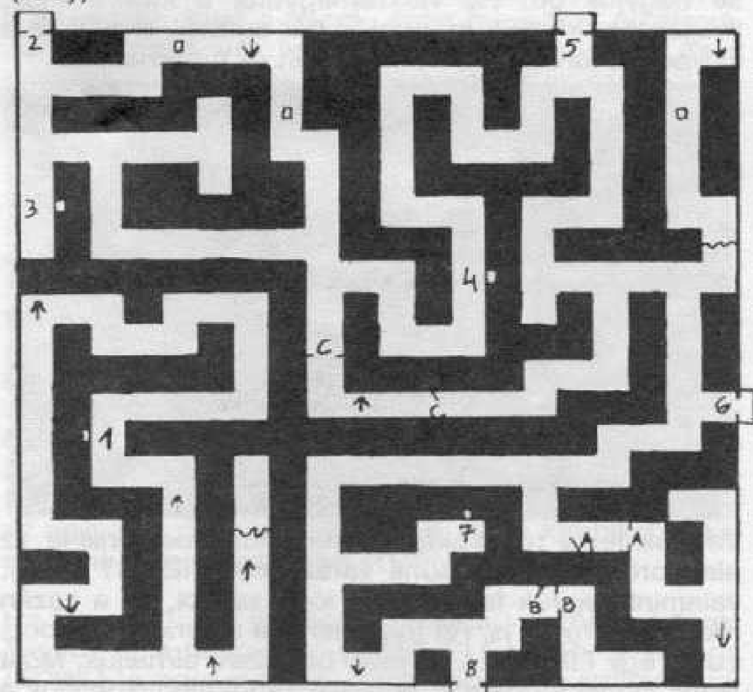
Katakomba — 2. szint:

1 — kék kő (saphire); 2 — gyógyító ital (red potion); 3 — gyógyító ital (red potion) + zombi; 4 — tekercs (scroll), hosszú kard (long sword); 5 — balta (hand axe); 6 — tőr (dagger); 7 — ládakulcs 1. (key)



Katakomba — 3. szint:

1 — P.P. növelő ital (red liquid); 2 — kínai váza (chinese vase); 3 — láncfűrész; 4 — ládakulcs 3. (key); 5 — kék ital (blue liquid); 6 — sárga ital (yellow liquid) + zombi; 7 — ládakulcs 4. (key); 8 — vörös kő (ruby)

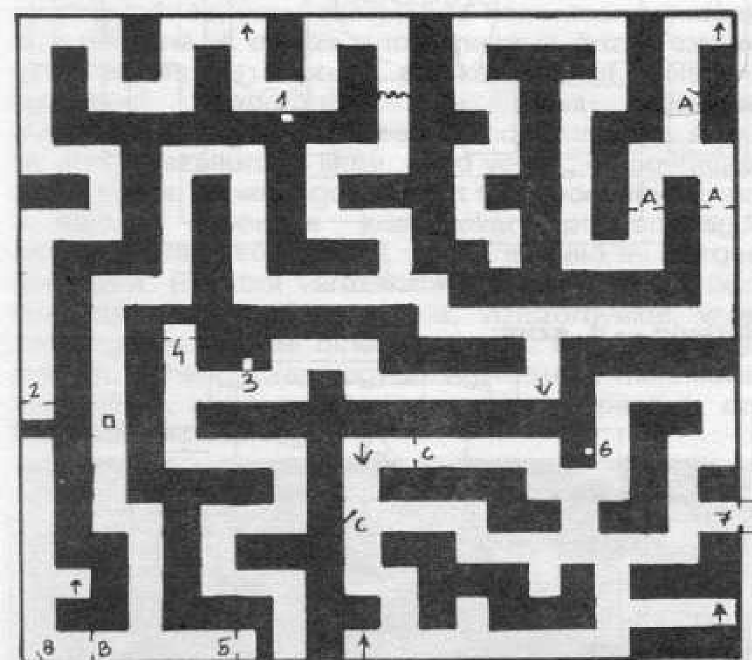


tárgyat kell megszereznünk, ami gyakran nem lesz könnyű. A csontvázak itt-ott lyukakat fúrnak a földbe, ezeken a lyukakon keresztül közelíthetjük meg a katakombák egyes szintjeit. A 6 szint kicsit bonyolultnak tűnik, annak ellenére, hogy végeredményben két fontos feladatunk lesz, a 6. szinten meg kell keresnünk

az ál-*Elvirát*, és el kell pusztítanunk. Ez ugyanis csak *Elvira* utánzat, közeledtünkre félelmetes kígyó lesz belőle. Azonban, ha elpusztítjuk (ehhez BLESS varázslattal kell megáldanunk a kardot), a kígyó helyén egy lándzsára lelünk, amit begyűjthetünk indián barátunk számára. A másik fontos feladatunk a 4. szinten lesz.

Katakomba — 4. szint:

1 — ládakulcs 1. (key); 2 — constitution ital (dark blue liquid); 3 — fakalapács (mallet); 4 — halszálkák; 5 — P.P. növelő ital (red liquid); 6 — ládakulcs 2. (key); 7 — piros kő (garnet) + zombi

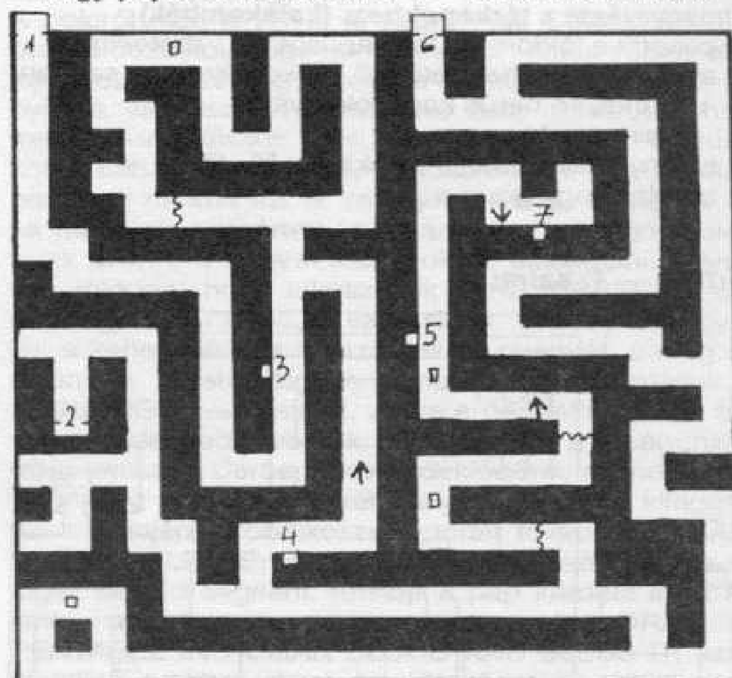


Itt meg kell keresnünk a ládát rejtő szobát, a ládában pedig a halszálkákat. Ebből BUOYANCY varázslatot készíthetünk. A katakombákban nagyon sok a csapda, találkozhatunk drótakadályokkal, amit el kell vágnunk, földi csapdákkal (kapcsolókkal), melyeket a legcélszerűbb kikerülni. Bolyongásunk során igen sok lény is keseríti ténykedésünket: *Gobliin*-ok, melyeket a karddal mellen kell szúrni, *Szellemek*, melyekkel szemben pl. a COURAGE varázslat hatásos, *varázsló*, akit csak úgy tudunk átverni, ha felvesszük a sminkszobában készített másik maskaránkat, és a kérdésére: I'VE HAD FOOD POISONING választ adunk, *patkányok*, melyeket karddal hatástalaníthatunk, *csontvázak*, melyek a lábukon a legsérülékenyebbek, *zombik*, akik általában hátulról támadnak, valamint egyéb szörnyek, melyek ellen a GLUE, vagy a FIREBALL varázslatok lehetnek sikeresek. Ezt már mindenki kitapasztalhatja maga is, mindenesetre jó tanácsként szeretnénk megjegyezni, hogy ha lehet, akkor három varázslatot ne pocsékoljunk el: HOLY BLAST, TELEKINESIS, BUOYANCY.

Miután sikeresen kijutunk a katakombákból, menjünk fel a templomba, ahol nem más mint maga a HALÁL lesz olyan kegyes, és meghív minket az otthonába. Ne ijedjünk meg tőle, HOLY BLAST, UNHOLY BARRIER, és FIREBALL néhányszor, amitől várhatóan ki fog feküdni. Ha egészségi állapotunk azt mutatja, hogy némi gyógyulásra van szükségünk, a HEALING HANDS segíthet.

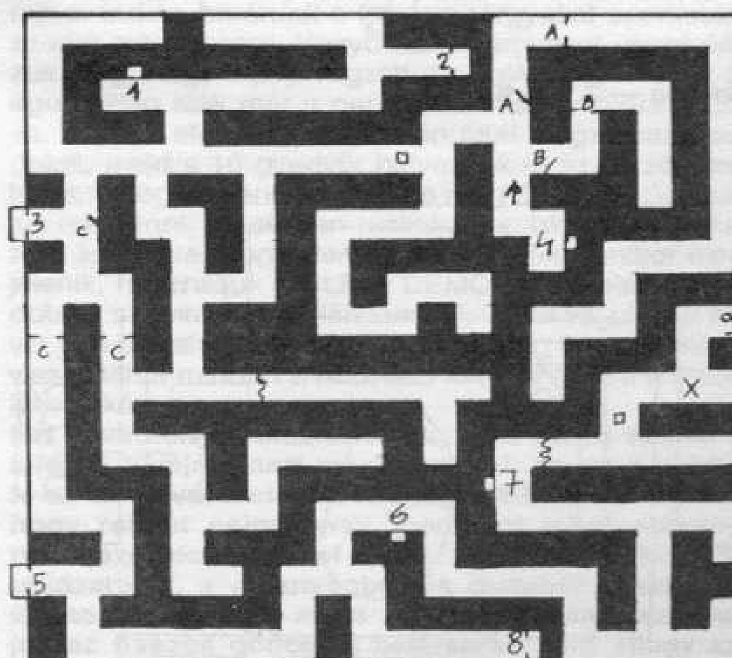
Katakomba — 5. szint:

1 — fegyverhasználatot elősegítő ital (green liquid); 2 — gyógyító ital (dark red liquid); 3 — ládakulcs 1. (key); 4 — fúrógép; 5 — P.P. növelő ital (red liquid); 6 — nagy pajzs, tőr a ládában; 7 — fából készült karó



Katakomba — 6. szint:

1 — ládakulcs 2. (key); 2 — axe (balta), a láda csak csapda (üres); 3 — aranyrög (mielőtt kimegyünk — CLOSE); 4 — P.P. növelő ital (red liquid); 5 — gyógyító ital (dark red liquid); 6 — tőr; 7 — gyógyító ital (red liquid); 8 — P.P. növelő ital (red liquid) + zombi; 9 — az 'ál' Elvira; X — varázsló

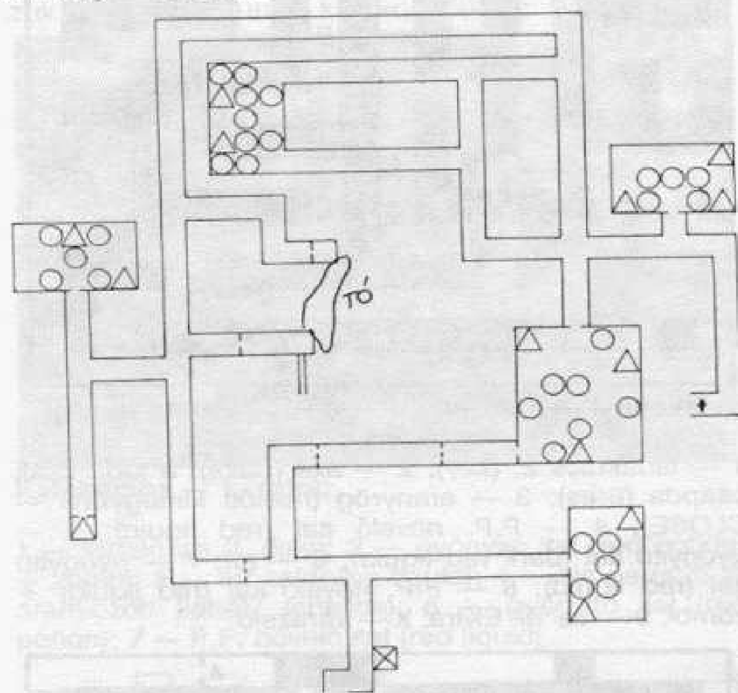


Menjünk vissza a kísértetházba, vegyük fel a sárga butykost és ha nem lenne nálunk, akkor a körömreszelőt is. Mehetünk az 1. stúdióba. Amint belépünk egy barlang tárul elénk, a pók barlangja. A barlang 4 szintjéről térképet közlünk, mert így könnyebb lesz a

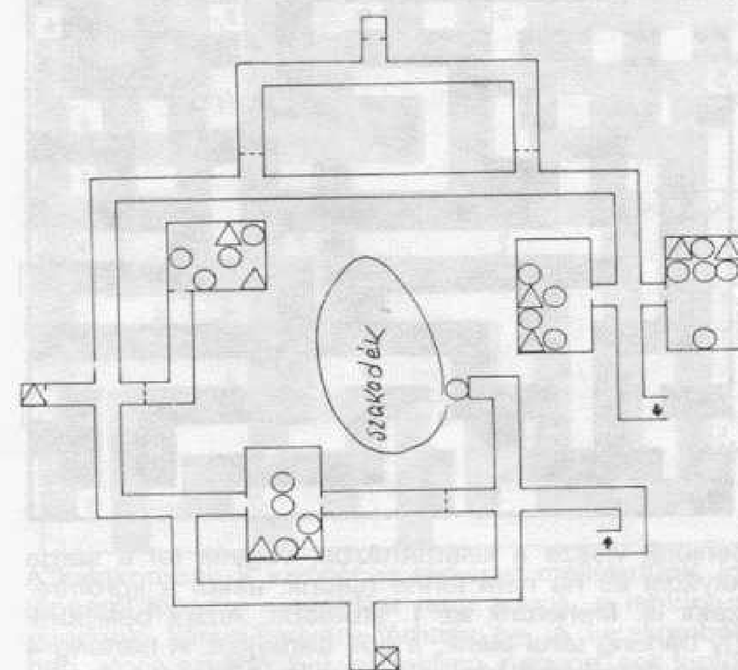
tájékozódás. Az első elágazásnál ne felejtsük el hívni a liftet. Ezután menjünk a tóhoz, de merülés előtt aktiváljuk a kétéltűség varázslatát (BREATH UNDERWATER). A ránk támadó szörnnyel végezzünk, a tó fenekéről pedig vegyük fel az ott található kötelet.

Jelmagyarázat a térképekhez: (katakombák)
▭ : csapda a földön; ⊬ : fali kapcsoló; ⌶ : drótcsapda
⊟ : ajtó (ha mellette betű áll, akkor azon a szinten ugyanolyan betűs kapcsoló nyitja
(barlangok)
○: szörny a föld alatt; ⌶ : pókháló; ⊠ : lift
△: kristály, vagy gomba

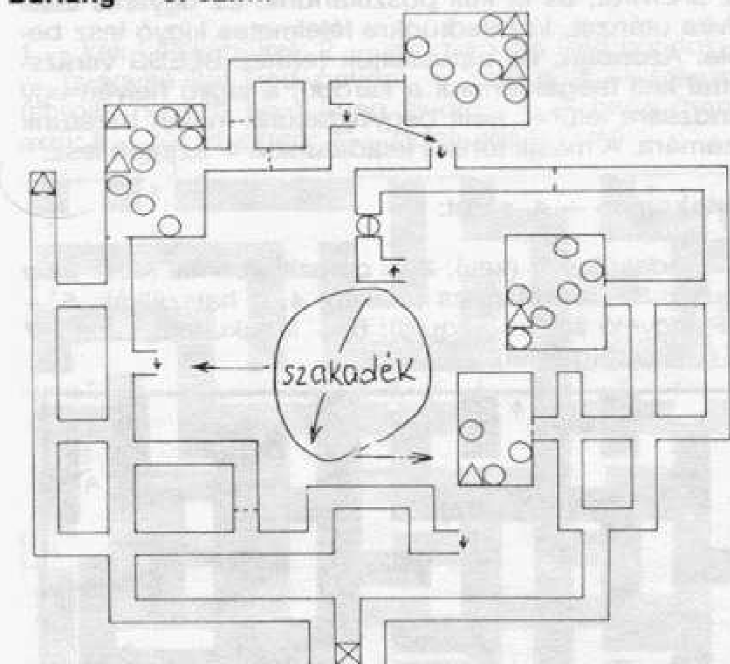
Barlang — 1. szint:



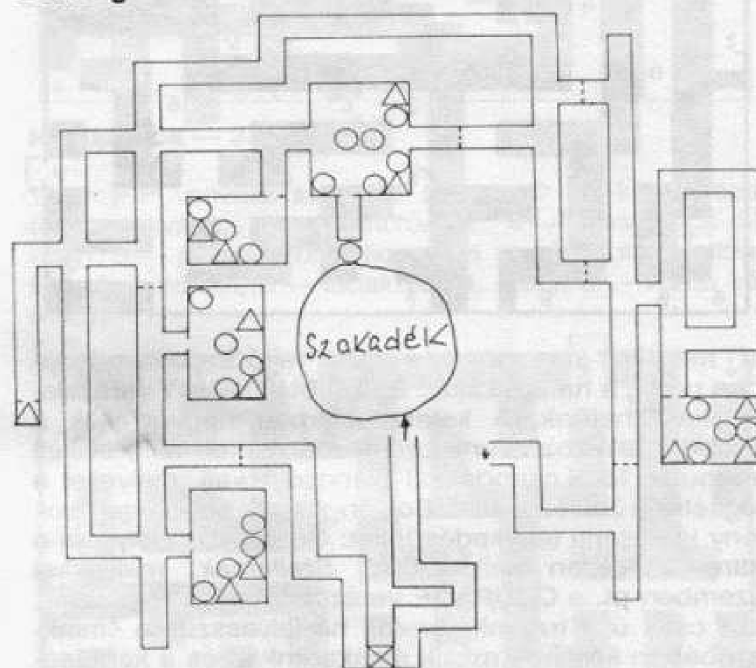
Barlang — 2. szint:



Barlang — 3. szint:

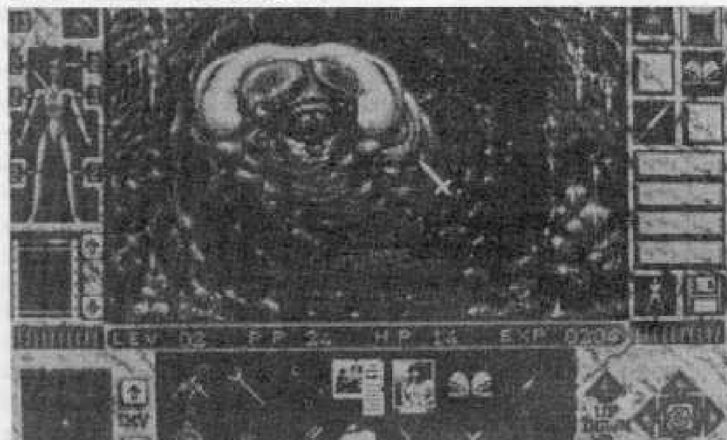


Barlang — 4. szint:

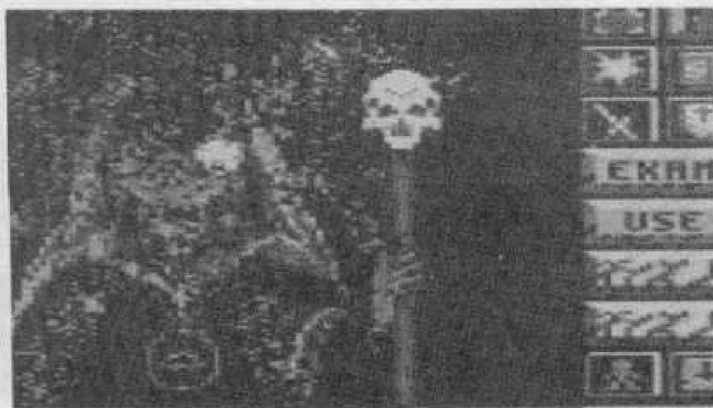


Nagyon sok tárgy van nálunk, valahogy nem sikerül feljönni a víz felszínére, de ne aggódjunk, van már felhajtó erő varázslatunk (BUOYANCY), használjuk ezt és mehetünk is a 2. szintre. Itt egy skorpió próbál elküldeni minket az örök vadászmezőkre. FIREBALL, vagy LIGHTNING BOLT jó lehet ellene, ha kinyírtuk, a helyén egy tekercset találunk, amiből a BIND DEMON varázslat állítható elő. Ha ezzel megvagyunk, irány a 3. szint. Ezen a szinten két lényeges dolgot tehetünk. Megölhetjük a hangyakirálynőt, aki a mérges gombákat őrzi. Ebből pedig ANTIDOTE varázslatot készíthetünk. A szakadéknál vágjuk el a jobb oldali pókhálót, így lengő kötelet kapunk, amivel átlenghetünk a 4. szintre. A 4. szinten egy nagyobb teremből nyíló kis folyosóban egy pókhálóban talán éppen szerencsétlenül járt elődünk leledzik. Látunk valamit a melle tájékán, de nem érjük el, ezért hatásos lehet a TELE-

KINESIS varázslat. Egy tárca kerül a birtokunkba, benne egy kulccsal. Most menjünk a szakadék széléhez, majd egy ICE DART-ot aktivizáljunk, így felfigyel ránk egy óriáspók. Gyorsan igyekezzünk vissza a lifthez, miközben újabb ICE DART, mert a pókhálók között elég nehéz a járkálás. Hívjuk ide a liftet, a liftajtó a tárcában lévő kulccsal nyitható. A liftben nyissuk ki a túlsó ajtót is, majd mind a kettőt zárjuk be magunk után, és menjünk a szakadék másik oldalához. A pók már nem lesz ott, ereszkedjünk nyugodtan le, némi várakozás után kiszabadíthatjuk *Elvirát*. Azazhogy korai még örülni, ez az *Elvira* is csak egy utánzat volt, mihelyt kiszabadítottuk, darázs lesz belőle, amit a hangyakirálynőhöz, vagy skorpióhoz hasonlóan tehetünk ártalmatlanná. A darázs a tomahawk-ot őrizte, ezt vegyük fel, és ha kaptunk egy-két csípést, célszerű egészségi állapotunkat egy kicsit feljavítani (ANTIDOTE). A pókhálón leereszkedhetünk a 3. szintre, ahol beszállunk a liftbe, majd végleg elhagyhatjuk az 1. stúdiót. A barlangokban tett ténykedéseink során találhatunk különféle kristályokat (pl. smaragd, amethist, gránátkő, quartz), valamint ehető és mérges gombákat. Ezekből varázslatok állíthatók elő. A barlangokban fellelhető hernyókat, víziszörnyeket, vagy szúnyogokat karddal ölhetjük meg, a fejük a gyenge pontjuk, a hangyákra nagyon vigyázzunk, mert savat spriccelnek, nekik a potrohuk a gyenge pontjuk, ezt kell a karddal szétvágni.



Ha visszamegyünk a kísértetházba, a bejáratnál ne felejtsük el a falról elemelni a barométert, mert ebből SUMMON STORM varázslatot tudunk előállítani. A tetőn használjuk, hogy vihar legyen, majd menjünk le a már jól ismert lépcsőn *Frankie*-hez a laborba. A rézrudacska és a vihar megtette a hatását, a becsapódó villám elindította azt a berendezést, ami itt lent található. *Frankie* el is kábult a becsapódástól. A berendezés



már életképes, csak be kéne kapcsolni. Először a jobb-, majd a bal oldali kapcsolót kapcsoljuk át. Közben *Frankie* magához tér, ne hagyjuk, hogy közel jöjjön hozzánk. Ha elvágjuk a drótokat a fején, elvehetjük a skalpját, amit az előzőleg levett fejpánt tartott, s így szabaddá vált az agya.

A polcról még a szívet is vegyük fel. Cseles dolog a programozóktól, hogy nem mindegy, mikor vágjuk el a fejdrótokat. Ettől függ, hogy a *Frankie* mögötti ajtó kinyílik-e, vagy sem. Ha kinyílt az ajtó, immáron a harmadik *Elvirát* találjuk, meg, de ő már az igazi! Nézzünk körül. Látunk egy zsákot, gondolkodjunk csak! Indián barátunk mintha ezt is emlegette volna, jó, vigyük el, és menjünk a kísértetház bejáratához, ahol jó szokásunk szerint a tárgyainkat szoktuk elhajigálni. Együtt van minden, hogy elkészítsük a RESURRECT, valamint egy BIND DEMON varázslatot. Vegyük fel a gyufát, a kehely vért és 10 szál fekete gyertyát, s meg se álljunk a 3. stúdióig. A templomban használjuk a RESURRECT varázslatot, amire a pap feltámad és beszédbe elegyedik velünk. Megköszöni a jóságunkat, majd amikor a *Cerberus*-ról érdeklődünk, az indián barátunkhoz akar bennünket irányítani. Őt már kifaggattuk az elején, próbálkozzunk tehát tovább: HE SAID YOU'LL HELP ME, vagyis hogy ő meg azt mondta, te fogsz nekem segíteni. Amikor a pap kérdést intéz felénk, mit tegyen, válaszoljunk neki: DRAW A PENTAGLE IN HUMAN BLOOD AND BLESS IT, azaz rajzoljon emberi vérrel egy ötszöget és áldja meg. Most adjuk oda neki a kehely vért (HERE IT IS), mire a pap elkavar a kocsiparkoló felé, hogy szép nagy ötszöget tudjon a vérrel rajzolni. Mi most menjünk le indián barátunkhoz és tegyük le szépen elé a zsákot, amit a labor mellől szereztünk, a lándzsát, amit a katakombák 6. szintjén szereztünk, a tomahawk-ot, amit a barlangok 4. szintjén szereztünk, és a pipát, amit a dolgozószobában találtunk a páncélszekrényben elrejtve. Indián barátunk a lerakott tárgyakat szertartása szerint megszenteli. Vegyük fel a tárgyakat, majd nézzük meg, hogy a pap végzett-e a saját dolgával. Az ötágú csillag alak már a parkolóban van a földre rajzolva. Tegyük először le az indián által megszentelt dolgokat, majd a 10 gyertyát helyezzük el az ötszög csillagra, és egyenként gyújtsuk is meg őket. Ezt úgy tudjuk megtenni, ha sorban ráclickelgetünk. A zsák alkalmas lesz arra, hogy *Cerberus*-t idézzük. Amikor megjelenik, használjuk a BLIND DEMON varázslatot, majd dobjuk szemtájékon a lándzsával, végül vájjuk ki a szívét is a tomahawk-kal, így az átok meg fog szűnni, és visszaállhat minden a normális kerékvágásba a stúdió környékén.

Ezt követően mi más történik, mint Elvira ezúttal is kifejezi háláját, mert megmentettük őt, és a stúdiót is az átkos varázslattól. Hívhatjuk a takarítóbrigádot, hogy rendet csináljanak, homokot lehet szórni a málnaszörpfoltokra, el lehet takarítani a pókháló utánzatokat, a műanyagból és gumiból készült rovarmaradványokat, mi is végérvényesen leszórhatjuk az összes göncöt a bejáratnál, mint ahogy azt eddig tettük, mert hölgyeim és uraim a filmnek vége, holnaptól új díszlet készül a stúdiókban, és talán megkezdődik a forgatása egy újabb horror-paródiának, hogy abból is számítógépes átirat készülhessen, aminek esetleg az Elvira III. címet fogják adni, s akkor ismét találkozhatunk...



HEART of CHINA

Sajnos a C64-eseknek nem adatott meg az az öröm, hogy gépükön élvezhessék a Dynamix szépen kivitelezett játékát, a kínai szivet. Ennek ellenére szép számú levelet kaptunk a 16 bites gépeket nyüstölőktől, melyben ehhez a játékhoz kérnek némi leírásféleséget. Velünk lehet beszélni (legalábbis addig, amíg józanok vagyunk).

Most kivételesen nem írunk róla 10 KByte-nyi bevezetőt. Elég, ha annyit mondunk róla, hogy az egész szinte csak digitalizált képekből áll, a kezelése egyszerű, olyan mint a *Manhunter*-é, tehát a kurzort kell csak mozgatni. PC-n a nálunk elterjedt változat csak VGA-s.

Háttértörténet: *Egy bizonyos Kate Lomax-ot, aki mint nővér segitette a népet, elrabolta egy hadúr, Li Deng. Kate Lomax apja egy dúsgazdag ember, aki üzletet ajánl nekünk, hogy kapunk $200,000,000-t, ha visszahozzuk a lányát. Mivel a főhős egy volt 2. Világháborús ász, kap egy Arrow gépet is. Viszont sietnünk kell, mert minden nap $20,000-ral csökkenti E.A. Lomax a bérünket. Kapunk segítségnek egy nindzsát is, egy bizonyos Chi-t, de előtte, meg kell keresnünk őt...*

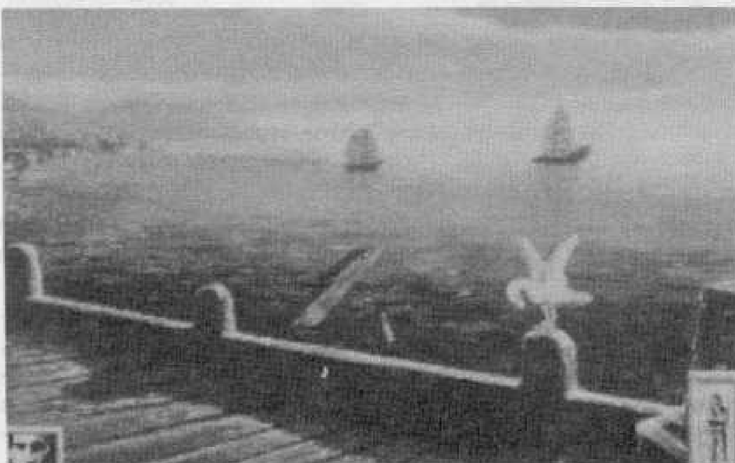
Keressük először is meg. Ha már megtaláltuk, akkor az ő képe is feltűnik, a bal sarokban. Át is lehet váltani rá, ha arra clickelünk, s akkor a másik szereplő kerül a sarokba. Ha a jobb sarokban lévő ikonra a '**bal**' billentyűvel clickelünk, akkor csak a tárgyainkat mutatja, ha a '**jobb**'-bal, akkor a szereplőt is. Ekkor lehet **use**-olni egyes dolgokat a szereplővel, fel kell venni a tárgyat, s rá kell vinni a szereplőre, akkor az kézbe veszi, s csinál vele valamit **(MOVE POINTER TO CoVboy, PICK UP A CAN BEER — SZIA DOBOZOS —, MOVE BEER TO CoVboy's HAND, DRINK BEER — CoVboy)**

Vizsgáljuk meg a sirályt **(Azt, amelyiket a Kanizsa Sörgyárban készítenek? — CoVboy)**, mire az elkezd tiltakozni, majd egy nagyot piszkít a kikötő deszkáira. Hősünk („*Lucky*" *Jake Masters*) erősen tiltakozik, ha most próbáljuk felvenni. Menjünk inkább ki, az EXIT feliratú ikonnál (egyébként ezzel is lehet ki/beszállni valahova, nemcsak arébbmenni). Itt egy kulis fickó várja parancsunkat, hogy hova vigyen el minket. El lehet menni a dokkba, *Lomax*-hoz, a reptérre, és a városba. A dokkban már voltunk, tehát akkor menjünk el *Lomax*-hoz. Gyorsan elzavar minket, hogy már órák óta *Kate Lomax* után kellett volna mennünk. Akkor most inkább gyerünk a városba. Itt be lehet menni egy kocsmába, meg egy herbáriába. A gyógynövényeshez ne menjünk még be, mert elküld minket egy jobb helyre. A kocsmában található több minden, ám használható egyénnek csak a rosszlány és a csapos tűnik. Ha beszélgetünk a rosszlánnyal, s ki szeretnénk próbálni, khm. szóval a tudását, nemsokára RESTORE-ozhatunk, mert pár fiú fejbevág minket.

A csaposnál érdeklődjünk *Chi* után, s faggassuk addig, míg valamelyik tag bele nem szól a társalgásba. Teljesen mindegy, hogy ennek mit mondunk, mert a vége az lesz, hogy kidobnak minket. Ha jókat mondtunk a csaposnak, akkor most megjelenik egy gondolatfelhő, itt válasszuk ki azt, hogy visszajövünk másnap, mikor már lehiggadtak. Mikor bemegyünk, akkor ott áll előttünk egy pali, teljes feketében, aki *Chi* (ha mindent jól csináltunk). Beszéljünk vele, ám mikor az utazás eszközéről lenne szó, kiderül, hogy nem szereti az Arrow gépeket, mert mindig lezuhannak. Hmm, keresnünk kell valamit, amivel meggyőzhetjük. Az ivó előtt egy papirgalacsin található, amit vegyünk fel. Adjuk oda a papírt *Lucky*-nak, és a már ismertetett módon use-oljuk. Ekkor egy szép papírrepülőt hajtogat belőle. Vegyük ki a kezéből, majd ismét térjünk be az ivóba. Itt vegyük elő a papírrepülőt, s irányítsuk *Chi* felé. Ekkor *Lucky* poénkodik, hogy most nézz ide *Chi*, mert egy tudományosan megtervezett, 3D-s repülőszimulációt fogsz látni **(F-39 Paperlator? — CoVboy)**. Miután a papírrepülő a szoba másik végén köt ki, *Chi* valami folytán mégis hajlik a dologra (talán megsajnált minket, hogy még ki kellene találnunk pár ilyen ócska trükköt, ha meg akarjuk győzni). Ekkor megjelenik a képe a sarokban.

Miután innen kimentünk, azt mondja *Chi*, hogy át kellene ugrani a gyógyfüveshez Herr Báriához. Most ha bemegyünk a piroslámpás házba **(Ahol az ügyesebb pekingi kacsák megtollasodhatnak? — CoVboy)**, akkor szóljunk ismét a gyógyfüvesnek, s az megint mandarinul gagyog, de most *Chi* is közbeszól, hogy hadd beszéljen inkább ő vele. Engedjük, váltsunk át *Chi*-re, s válasszuk a szóbuborék-ikont. *Chi* megfűzi a tagot, hogy mégis szóbaálljon velünk. Ekkor vehetünk már gyógyfüveket, s ajánlanak még térképet *Li Deng* házáról, meg egy útlevelet, ami ugyan nem hamis, de másé volt előttünk, s az egy kínai fickó, tehát semmi esetre sem hasonlít ránk. A térkép semmire sem jó, mert a rajta jelzett titkos bejáraton elkapnak minket (bár lehet, hogy ott is be lehet keveredni, de nekünk még nem sikerült). A gyógyfüvekhez kell még sirálypiszok, amit már meg lehet látni a programnak az elején, de mire visszamegyünk, az eltűnt, s a sirály nem nagyon hajlandó újat szolgáltatni, tehát le se sz** minket. Igen, igen, ez is hiánycikk lett Honkongban, biztos nagy a kereslet a (gyógy)füvek iránt, amiknek a minősége csakis sirályszéklettel kifogástalan. Hmm, el lehet képzelni még, hogy ebből teát kell csinálni, feltehetőleg! Az ürüléket csak úgy kaphatjuk meg, ha elcseréljük vele a nindzsa lepényét **(vagy lefagyasztjuk szegény ürüt, és lyukat vágunk rajta — CoVboy)**. Adjuk oda ezt neki, majd *Lucky*-val vegyük fel a friss salakterméket. Egész szép, s élethű (no meg persze még mindig nedves *Lucky* szerint), s meg is lehet vizsgálni, de akkor már nem lesz olyan élethű, mert nem is digitalizált a képe (meglepő módon) **(de kár! — CoVboy)**.

Most menjünk vissza a gyógyszerészhez, tegyük oda neki a tálba, s miénk is a csodás gyógynövénycsomag. Adjuk oda *Chi*-nek, és mehetünk is. Menjünk a repülőtérre. Itt egy pali áll a gépünk előtt, és nem akar minket beengedni, csak ha megmutatjuk az útlevelünket. Ha most nálunk lenne, s a kezébe is adnánk, akkor szépen lecsukna, mert egy többszörös gyilkos útlevele volt az. Tehát válasszuk csak azt, hogy nincs meg. de ő biztos felismer, s egy rövidebb közjáték után be is enged a gépbe. Vegyük fel a feszítővasat, a kötelet, s a csáklyát (ezt a kettőt még ne kössük össze, mert nem lesz módunkban szétszedni). Utoljára menjünk a fülkébe, s irány a hadúr otthona! Miután odaértünk, le kellene szállni egy helyen, amiben *Chi* ad segítséget, ugyanis ellenkezik, ha rossz helyre szállnánk.



Landolás után látunk egy tehenet, s egy falusi embert, aki közeledik **(Már megint hol a jogdíjam? — CoVboy)**. Váltsunk *Chi*-re, adjuk oda neki a kötelet, majd fogjuk el vele a tehenet. Ekkor már össze lehet szerelni a kötelet a csáklyával. Vegyük fel a tehenet. A parasztíal is *Chi* beszéljen, kérjük el tőle a ruháját (előtte Want Some tobbaco? vagy mi) Vegyük fel a ruhát (*Chi* vegye fel). Ekkor teljesen úgy néz ki, mint egy helybéli. Menjünk fel az erődhöz, majd láthatjuk, hogy egy pali megy be egy tehénnel a hétvégi ebédhez. Ha továbbmegyünk balra, akkor meglátjuk a térkép szerinti bejáratot, aminek ki lehetne feszíteni a vasrácsait a feszítővassal, ám minket mindig elkaptak. Szóval *Chi* inkább a főbejáraton menjen át, a tehénnel együtt.

Miután beértünk, öltözzünk át, s vegyük fel a nindzsaruhát, kendővel együtt. Menjünk be a mellettünk lévő kis kunyhóba, s ott vegyük fel a kulccsomót (ez nem kötelező, de ajánlott). Most már kimehetünk innen is, és el lehet menni *Lucky*-ért az erőd oldalánál. Itt dobjuk le a csáklyás kötelet *Lucky*-nak, majd újra együtt a „csapat".

Menjünk be az ebédlőbe, majd ott várjuk meg, míg a jobbra-balra mászkáló őr elmegy jobbra először, úgy, hogy *nem* látszódik. Ekkor *lépjünk* ki. Az *asztalról* vegyük fel az üveget, s lökjük meg a gyertyatartót. Jó ötletnek látszik, ugyanis az őrök elmennek oltani.

Menjünk a konyhába. Itt vegyük fel a két disznót (melyeknek ugyan nincs semmi szerepe a játékban), majd töltsünk szeszt a helyes kis dobberman tálkájába. Miután álomba szenderedett (szegény kutya, hogy fog majd fájni a feje egy egész üveg rizspálinkától!), menjünk fel. Vegyük fel a kést. Nyissuk ki az ajtót, s a közjáték után reteszeljük be. Mivel 2 kobra őrzi *Kate Lomax*-ot, el kellene őket intézni, de kézzel ne is próbálkozzunk. Adjuk inkább *Lucky* kezébe a pisztolyt, majd azzal lőjük meg az egyik kígyót (vagy aki állatbarát, az próbálkozhat *Kate*-tel is). Ezt úgy kell, hogy a jobb billentyűt nyomva kell tartani egy kis ideig, s akkor megjelenik egy célkereszt. Nyomjuk le a bal gombot is, és a kígyó (avagy *Kate*) darabjai szanaszét repkednek. A második kígyó viszont mindenképpen megmarja *Kate*-et, s ezután le lehet lőni a No. 2 kígyót is. Most kapjuk fel *Kate*-et és irány a szemben lévő ablak. Itt vegyük fel a becses függönyzsinórt, s ereszkedjünk alá, míg nemes *Chi* barátunk megkéri az ellenfeleinket, hogy legyenek türelemmel, míg leérünk. Lent szálljunk be a tankba (először a tankok felé EXIT), s amint beléptünk a rideg irányítórészébe, indítsuk is el.

Ez két módon lehetséges:

1) Felfeszítjük a vassal a slusszkulcs helyét, majd összecsomózzuk a madzagot.

2) A slusszkulccsal elindítjuk a gépet (ez a vörös kulcs, bár nem hinnénk, hogy használná is valaki ezen módszert, hiszen olyan hétköznapian unalmas) Miután a motor gyengéd duruzsolás után elindul, hamarosan kint is találjuk magunkat, miután a tank a falnak így szóla: CRASH!

Most egy ügyességi rész jön, amit a játékos át is ugorhat, a programírók kedvessége folytán. Egyébként a szimulációs rész a ***Dynamix*** féle vektorgrafika minőségével lett elkészítve, azaz **BARON**-i szép (olyan mint a **RED BARON**). Egy SKIP után újra a repülőgépnél termünk, ahol ajánlott a fülkébe beszállni.

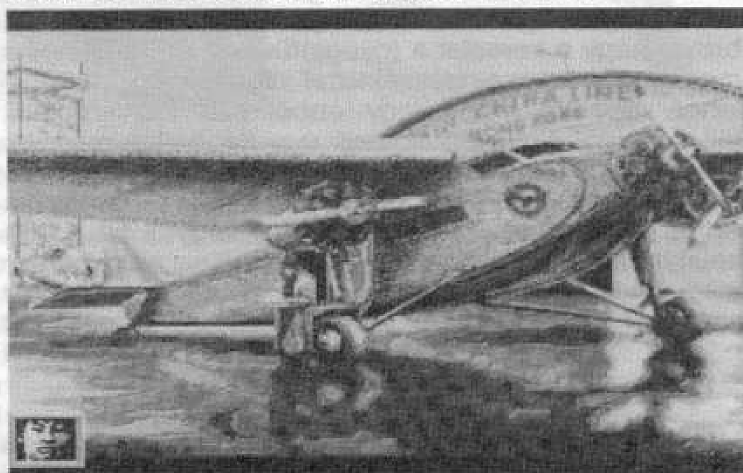
KATHMANDU

A gépen meg lehet tekinteni újdonsült szerzeményünket, aki sajnos nem a tárgylistán szerepel (hiszen akkor lehet USE-olni, mint nővért (mindenki erre gondolt a USE-olással kapcsolatban?). Ama hölgy haldoklik, s ezért szíve fagyos és kék felénk nézve (meg hát el van ájulva, s alig ismer minket). Amúgy ez azt jelenti, hogy mit is érez a hölgy irántunk. A gép igaz Isztambul felé indult, de OUT OF FUEL hiba miatt landolnia kell egy kellemes nepáli csúcson. Itt a társaság két használható személye elmés vitát folytat arról, kinek is kellene mennie segítségért. A rasszisták járnak jól, hiszen aki a nindzsát kitartóbbnak gondolja, annak igaza lehet, de a nindzsa nem szerencsés. Ám főhős No 1. szerencsés, hisz *Lucky* a neve. Szóval küldjük *„Lucky” Jake Masterst* a hosszú útra. Ezalatt *Chi*-vel másszunk be a gépbe, vegyük fel a takarókat (2), majd ki. Itt useoljuk őket *Kate*-en és a repülőgép-hegy részen egy kis szélvédelem miatt. Etessük meg *Kate*-et 2x a gyógyfüvekkel, mire kiderül, hogy *Lucky* segítséget talált. Mi is áttranszportálódunk oda.

MÉG MINDIG KATHMANDU

Miután ott vagyunk, ahol a nő gyógyítja *Kate*-et, legyünk a lehető legkedvesebbek hozzájuk, s mikor *Kate*-tel beszélünk a későbbiek során, lebegjen az a szemünk előtt, hogy a játéknak akkor van vége, ha elnyerjük a kegyeit. Ezután kerüljünk ki a házból. Menjünk oda ahol a fiú plusz egy doboz van a képen. Vegyük fel a dobozt, majd a fiúval beszéljünk. Azt mondja, hogy ha elvisszük, akkor benzint is ad. De ez esetben az édesanyja egy nagyot vág *Lucky* fejére legközelebb, és sajna csak akkor ébredünk fel, mikor már a vihar elvitte a gépünket. Mondjuk neki, hogy mi is utáltuk a szüleinket, s fel is aprítottuk őket baltával ici-pici darabokra. stb. Ekkor azt válaszolja, hogy velünk nem fog elmenni, bolondok vagyunk, s csak akkor ad benzint, ha adunk is cserébe érte valamit. Itt az idő, hogy felvegyük a kis dobozt, ami a lábunk előtt hever. Adjuk *Chi*-nek. Adjuk *Chi*-nek még azt a kést is, amit a hadúr erődjében szedtünk fel, a kutya után. Használjuk a pálcikákat a dobozon, majd a tengelyeken a rézpénzeket, s ha mindent jól csináltunk (lehet, hogy ki is kell előbb fúrni az oldalát), akkor észrevesszük, hogy milyen jó ötlet volt ezt csinálni, mert egy játékautót faragtunk. Ezt adjuk oda a gyereknek. Megkapjuk a benzint (azaz az azt jelképező gumicsövet). Távozzunk. Menjünk el a távirati irodába (a második ház a jobboldalon), s beszéljünk a nővel. Egy újságot kölcsönöz nekünk, amiből megtudhatjuk, hogy hadúr barátunk keres minket, s vár már Hong-Kongban. Erre felad *Lucky* egy táviratot *Lomax*-nak, hogy Párizsba viszi az „árut". Gyerünk ki. Keressük meg a lámát (fenn), s beszéljünk az őrrel. Ha mindent jól csináltunk, akkor beenged. Benn *Lucky*-val szóljunk a lámához, s elmond nekünk egy-két kevésbé fontos dolgot, majd imádkozik. Menjünk ki, majd ismét be, s ekkor megint fogadóképes a láma. Elmondja, hogy kellene egy szent tekercs, de mivel ez a helyi vezetőnél van, ezért meg kéne szereznünk. Önként úgyse fogja odaadni, de mivel neki van fegyvere (egy egész darab pisztolya, s talán van hozzá golyója is), ezért senki nem mer vele a faluban szembeszállni.

Menjünk ki, és tovább a kocsmába, ahol beszélgessünk egy sort a néppel (s ha azt akarjuk, hogy a karavánfőnök segítsen nekünk, akkor kell neki fizetni italt is), majd oda lyukadunk ki, hogy semmiképpen nem akarnak segíteni, mert nincs fegyverük. Adjuk hát oda a pisztolyunkat! Erre egy kis mozi következik, ők megörülnek, hogy most végre leszámolhatnak a vezetővel, betörnek hozzá, elveszik a tekercset, s nekünk meg örömmel segítenek elfordítani a gépet. Miután felszáll a vasmadár (jujj, milyen költői kifejezés!), elindulunk Isztambul felé. Itt üzemanyagért szállunk le.

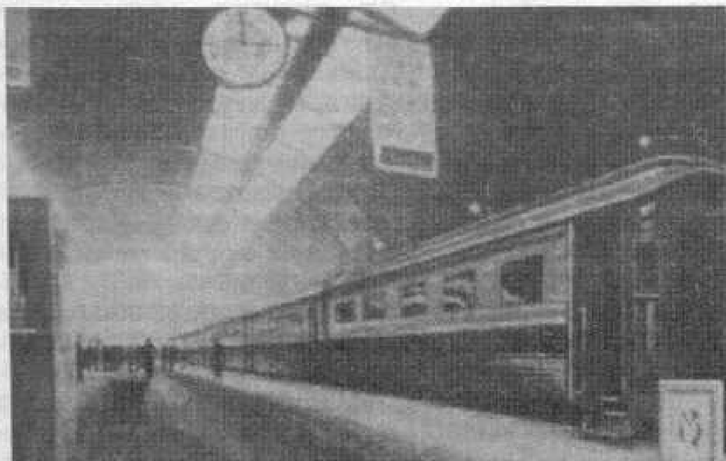


ISZTAMBUL

A fickóval folytatott eszmecsere során kiderül, hogy most speciel nincs elég üzemanyaga a repülőtérnek. Azaz a városban kell sétálni. A hétköznapi halandó most elkezdene örülni, hogy végre 3 személyt lehet irányítani, de *Chi* erre beleszól, hogy ő most inkább pihenni akar a gépnél, mi meg mehetünk a nővel **(...és a Mynthon? — CoVboy)**.

Utunk a piacon keresztül az útkereszteződésig tart, itt forduljunk el jobbra s keressük meg a tiszti klubot. A klubba *Kate* nem jöhet velünk, ami kész öröm *Jake*-nek, ugyanis legalább egy ideig más nők után futkározhat. Haha! De itt jön a meglepetés! Amint ki akarna lépni a klubból, jön pár fegyveres török. *Jake*-t elfogják, s közlik vele, hogy a főnök (valami szultán) lányával tett elítélendő cselekedetünk miatt elítélnek, s hogy szívesen elvinnének minket a szultán „házáig". Elviszik oda, s ott egy kellemetlen rész kezdődik *Jake* számára. A szultán lánya csak csokit evett, amióta *Jake* elhagyta, s így felszedett egy-két mázsát. Eközben visszakapjuk az irányítást, de csak *Kate*-t irányítjuk. Menjünk be vele a sapkás pali mellett lévő kiskereskedésbe, ahol szert tehetünk egy-két török ruppóra is, ugyanis az amerikai $ számukra egy pusztuló, kilátástalan helyzetben lévő ország valutája. Adjuk el neki a kis szív alakú mittudjukmiaz-tartónkat, s erre ad rendes, török pénzt. Ebből a pénzből menjünk el a sze-

rencsejátékos fickóhoz, s ne is hagyjuk abba a játékot egészen amíg meg nem kopasztjuk. Elég könnyű ez az „ügyességi" rész, mivel mi is meg tudtuk csinálni elsőre, szóval fel a fejjel. Ha van már elég bagónk, ugorjunk be megint az árushoz, vegyük meg a fűrészt (ha valaki akar költeni, megveheti a turbánt, a gitárt stb.), s ugorjunk el a teveárushoz a piacon. Alig hihető, de tevét veszünk nála. Le lehet alkudni az árakat másfél lepedőig, szóval legalább ennyi (török) cash legyen nálunk. Mivel bőr- és farmerdzseki árust nem találtunk, valamint aranyárus sincs a közelben, beszéljünk a kordés fiúhoz, csak előtte nyomjuk le a kordéja rúdját. Egy hosszabb vita után kapunk egy virágot, ami kiderül, hogy tök ritka, meg minden ilyesmi. Most menjünk a palota felé. Itt ha az őrhöz beszélünk, akkor csak az derül ki, hogy nagyon nem tetszik neki *Jake*, főleg az nem tetszik benne, hogy a szultán lányát „megbecstelenítette", olyan értelemben, hogy most nincs meg az a szultán lányától elvárható büszkesége. Ha továbbmegyünk keletre, itt egy kisnyugdíjas üldögél, és mereven nézegeti a földet **(biztos elgurult a nyugdíja — CoVboy)**, s azt mondja, hogy segít nekünk, ha adunk érte cserébe valamit, s ha megvannak a megfelelő szerszámaink. Adjuk neki a virágunkat. Ez pont jó neki. Elkezd érdeklődni a szerszámok felől. Nekünk mindenünk megvan ami kell, csak egy kis módosítással (dinamit, sav — fűrész; autó, motor — teve). Nincs más hátra, mint kiszabadítani *Jake*-t. Jaj, azt majdnem elfelejtettük mondani, hogy mielőtt idemennénk, menjünk el a pályaudvarra, s vegyünk jegyet Párizsig (puszta megérzésből). Ha kiszabadítottuk, eljutunk a piacig, itt a fiúval beszél megint *Kate*, s mondjuk a fiúnak azt, hogy azt üzeni *Jake Kate*-nek: *bocs*. Fontos, hogy ezt mondjuk. Ezután menjünk a repülőtérre, hátha megjött már a benzin. Még nem. Olajválság alakulhatott ki. Erre jobb bizonyítékot is kapunk, amikor egy nagy pukkanás hallatszik a gépből. Biztos rakéta volt, de nem, egy kis bomba volt ajándékként a hadúrtól. A nagyobbik gond ott van, hogy *Chi* is ott van (vagyis a néhai *Chi* ott volt), ám neki már tökmindegy, szóval mi fussunk el (vasútállomás). Ugorjunk fel a vonatra, s már robogunk is Párizs felé. Sihuhuhuhuhu (pompás hatáseffekt, mi?)



VONAT

Fő feladatunk, hogy meggyőzzük a másik nemet személyünk csodálatos mivoltjáról. Legjobb, ha *Kate*-t választjuk, vele könnyebb meggyőzni *Lucky*-t.

Hint: Ne legyünk nagyon-nagyon rámenősek, csak nagyon rámenősek, különben *Lucky* megcsömörlik tőlünk. A válaszokat nem írjuk, így sokkal izgibb. Nemsokára betoppan *Li* egy embere, aki kellemes meglepetést okozva karddal hadonászva támad ránk. Akció! Akció!

Egy sima játék ez is, s ha valaki maga akar elmenni, akkor annak tanácsoljuk, hogy legyen készenlétben a visszavonulás gomb, mikor az ellenfél hátrafut, mi meg utána, mert az utolsó kocsi le fog válni (hogy miért, az a forgatókönyvíró titka lesz). Ha minden jól ment, akkor most az ellenfél meghal a kocsival együtt, mi meg visszaugrunk *Kate*-ünkhöz, smaci, s az utazás közben vörös és nem hideg szív.

Végjáték

Amint Párizsba érkeztünk, *Lomax* megtalál minket, s a lányának elkezd örülni, akkor viszont kevésbé lesz vidám, mikor a csekkünk után érdeklődünk. A pénzt meg akarja tartani, hiszen a gépet is szétrobbantottuk, no meg az árut sem szállítottuk időben.

Ekkor *Kate* megfeddi apját, hogy ne bánjon így a leendő férjével (ha valamit nem csináltunk jól, akkor most csendben marad, mi meg alkoholisták leszünk), de az apja ezen meglepődik. Megsérti büszkeségünket, erre mi egy heves S.O.B. felkiáltással álcsúcson verjük (a SOB értelme kb. olyasmi, hogy nőnemű szüléd kétes erkölcsű). *Kate* megvéd minket, így csak a személyes testőrét fogják le a rendőrök.

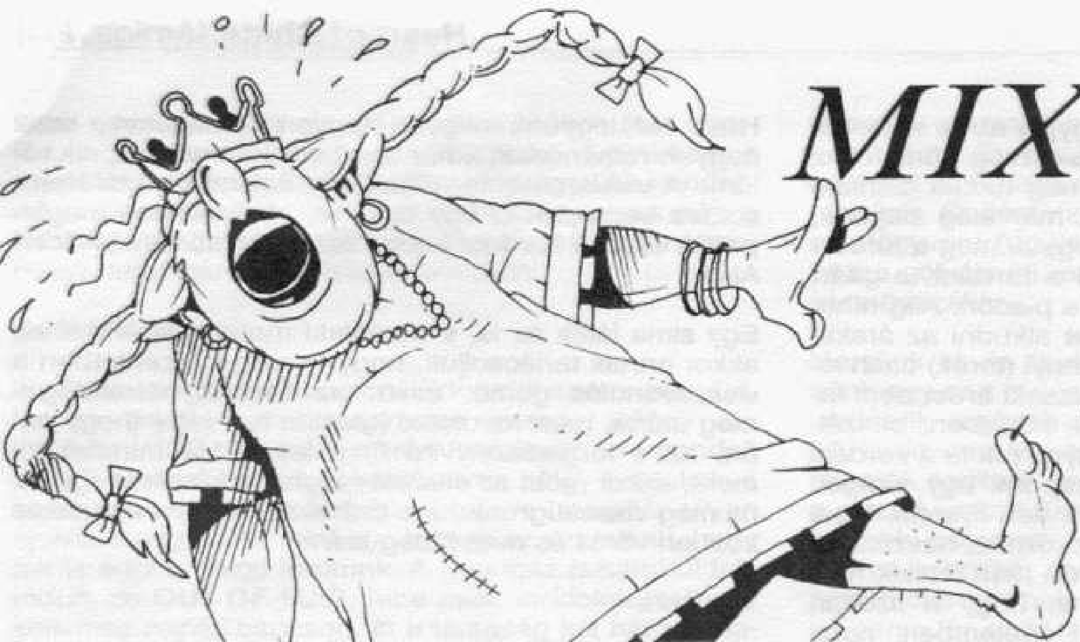
EPILÓGUS

Szín: egy szállodai szoba, nászutasok részére
Szereplők: *Jake* (the Snake) Masters (WWF), *Jake*-né, stb...
Jake+Kate: Puszi
Ajtó: Kop-kop
J+K: Tessék (biztos a szobalány)
Ajtó: (nyílik) — szoba„lány" be
J+K: Jéééééééé! Naháááát!!!
Szobafiú: Crunch
Kifli: Jajj!
Szobafiú: *=Chi*;
Meglepetés (*Jake+Kate*);
Kérdés (*J+K*);
Válasz (*Chi*); „Egy nindzsa nem hal meg, csak visszavonul"
Vihogás (*Jake+Kate+Chi*);

End.

Hát, hogy őszinték legyünk egy menetet megért a játék a szép képek miatt, de aki egyszer végigszenvedte magát rajta, az biztos nem fogja sokáig őrizgetni, mert csak a helyet foglalja újabb csodák elől.

Most jut eszünkbe, sokan kérdeztétek, hogy a *Heart of Africa*-nak és a *Heart of China*-nak van-e köze egymáshoz. Hát, ha azt a kis dolgot figyelmen kívül hagyjuk, hogy mindkettő számítógépes játék, akkor legalább annyi a közük egymáshoz, mint a *Getto Blaster* című játéknak *Müller* maestróhoz.



MIXED-UP FAIRY TALES

Ennek a leírásnak szinte semmi gyakorlati haszna nem lesz, de legalább foglalja a helyet (Ez cool! Engem meg volt pofátok kitúrni a 175 oldalas *Monkey Island 2* leírásommal! — CoVboy). **Aki ennek a játéknak nem tud elmenni a végére 5 perc alatt, az valószínűleg még nem töltötte be a 3. életévét. Ennek ellenére egy igen szép *Sierra* játék, jó effektekkel, s egy kissé megváltoztatott szerkesztővel. Az ajánlás szerint 3-8 éveseknek készült, de persze a szép képek miatt érdemes egyszer a 9 éveseknek is megnézni (max. egyszer). Az installáció során is (vagy a README file-ban) feltételezik a szerzők, hogy kb. ennyi idős gyerek ül a képernyő előtt, tehát ne lepődjetek meg, hogy a leírás is ennek megfelelő.**

Ajánlott eszközök:

• egy kispárna; • egy játékos; • egy olvasó; • esetleg egy játékos olvasó; • kakaó, tej, tejeskávé, kávé, te(j)a ízlés szerint (esetleg cukorral); • valami rágcsálnivaló (10 db. sózott ujjköröm, szükség szerint lábköröm); • egy *Mixed-Up Fairy Tales* másolat (esetleg eredeti példány), 4 db. HD-s lemezről felpakolva; • egy egér (lehet több is, de legalább egyet fogjunk meg, s dugjuk be a COM 1-be vagy a mouse-portba); • VGA kártya és monitor; • effektekhez Covox-tól kezdve bármilyen más DAV kártya, nélküle a szokásos ürítési hangok (bár Covox-szal is elég olyan...); • zenéhez bármilyen zenekártya (IS-en szokás szerint *** minőségű); • ja, nem árt egy PC sem, persze HDD-vel (7.5 Mega szabad hely sem árt)

Beware of the Ideas of Mine! (ESTI MESE)

(a maci köpködése most elmarad, mert nincs monitortisztító, s amúgy is rosszul hozná ki az effektet az IS, legalább COVOX lenne jó, de az még nincs ugye?) **(Bácsi kérem, mi az a kovoksz? — CoVboyka)**
Kedves gyerekek/felnőttek/öregek/fiatalok/fiúk/lányok/egyebek! Ha floppykon ott állana előttetek ez a program, kérjétek meg apucit, hogy installálja fel nektek, hívja be az egérdrivert — apu tudni fogja mi az —, s indítsa el. Most már én foglak irányítani benneteket óriási izgalmak és hatalmas (ovi)poénok közepette. Ugye mindig kell egy ilyen jóbarát, aki mindig ott van mellettetek? Iiiiiiigeeeeeeeennnnn! (válasz). Kezdjük hát el a nagy kalandot! Nem, nem. Az a hegy az elején nem ellenség, s nem is kell lelőni a gombot nyomkodva, hiába kékül el. Még nem is ilyen játék lesz. Itt minél csalafintábbnak (mi több, furmányosnak) kell lenni, hogy végigvihessük a játékot. Szóval várjuk meg, míg a hegy eltűnik, s kirajzolja a MIXED-UP feliratot. Ekkor nyomjuk meg az egér bal gombját (a szebbik kezed mellett lévő a bal kéz, s az arra mutató irányba eső gomb a bal gomb). Ekkor feltesz egy kérdést angolul: LOAD SAVED GAME vagy NEW GAME. Mivel most játszol először, válaszd ki a NEW GAME-t. (Irányítsd oda az egérrel a kis kezet, s nyomd le a bal gombot). Ki kell választani most, hogy kivel szeretnél játszani. Mindenki próbáljon neménеk megfelelőt találni **(Akkor én most mit csináljak? — Oli néni kisfia)**. Aki ebben még nem biztos, az válassza a 2-t. Ezután be kell írni a nevünket, s abban is segítenek, hogy kiírják a betűket. Aki esetleg nem tudna még írni, az találomra válasszon ki betűket, csak a felső sorba ne nyúljon, mert az nagyon bonyolult. Vigyázat! Egy névre csak egy kimentett állás jut! A legfelső sorban van egy nyíl, azzal törlöd az utolsó karaktert, mellette a Space-szel elválasztod a neved (automatikusan nagybetűzi), az Enter-rel pedig megmondod neki, hogy kész. Elkezdődik a mese.

Mese a mese kiválasztásáról

Könyvtáros-néni: — ÖT PERCET ADOK, HOGY KIHOZZ EGY KÖNYVET!!! Jó... (Tetszik ugye, hogy ilyen nagy betűkkel van kiírva). Kb máshol is ugyanilyen kedvesek az emberrel a könyvtárosok. A Lincoln kép elkezd rágózni, s lufit is fúj, majd az kipukkan! Hahahaha! (Látszik, hogy ugyanaz rendezte, mint aki a *QFG*-t, bár abba a jó poénokat biztos a fickó *„Cole"* tette bele, s a Silly Clown dolgokat pedig a nő. Itt ezt csak a nő készítette). Most kiesik egy könyv a polcról (Ahh, mint a Szellemirtók I-ben, a múltkor a TV is közvetítette!) Kinyílik, s kimászik belőle egy sárkány. Ezt a főszereplő egy *„Húha, egy valódi sárkány!"*-nyal konstatálja **(A sárkány csak ne nyalogasson! — CoVboyka)**, szóval lehet valami a dologban, hogy az egy sárkány. A kosztüme ne zavarjon meg senkit, árleszállítás volt abban a boltban, ahova anyu szokott hetente kétszer délután órákat eltölteni. Bemutatkozik: *„Szia, könyvkukac vagyok (Bookwyrm)"*. Most gyerekek engedelmetekkel sűrítjük az eseményeket: El akar hívni **Könyvországba**, hogy segítsünk neki, mert a mesekönyvét egy tag össze akarja keverni, s aztán senki

nem fogja olvasni őket, s mi meg tudnánk tenni, mert... Megkérdezi, hogy elmennénk-e vele. Erre mi elkezdünk szabódni: *„Nincs nálunk útlevél, nem kaptunk még vízumot, azt se tudjuk milyen védőoltás kell, meg nincs nálunk a kis kék kengurus igazolványunk sem, meg anyu mindig is óvott a cukros bácsiktól, s a könyvtárban kell maradnunk"*. Erre a sárkány: „Anyukád a cukros sárkányoktól még nem mondott ugye semmit", tehát no problem, meg a könyvtárban maradunk úgyis, mivel a könyv ott marad, s **Könyvland** abban van. Tehát utazzunk.



Megérkeztünk a házába. Itt elnyavalyogja még, hogy mit is kéne tennünk. Meg kéne keresnünk egy mese kezdetét, s ott válasszuk ki a könyvből a mesecímet (*„a mese nevét nevezik mesecímnek"* — informál még többek között *Könyvkukac*, a továbbiakban csak *BW*), majd segítsük végigvinni a mesét. Megláthatjuk még a csodás menüt is, ami áll 2 parancsikonból, egy tárgykijelzőből (egyszerre csak egy tárgy lehet nálunk), egy vezérlő ablakból, ahol kimenthetünk, betölthetünk, kiléphetünk (ekkor magától kimenti), s újrakezdhetjük, valamint beállíthatjuk a hangerőt és a készítőkről kaphatunk infót.

Bővebben a 2 parancsikonról:
- **DO** - csinálni (mozogni, beszélni, használni),
- illetve egy teljesen szükségtelen, csak "poénokat" adó **SEE** (nézni).

A mozgás úgy történik, hogy odavisszük a kezet, lenyomjuk a gombot, s oda fog menni (travel féle funkcióval persze), s ha a kép/út szélére visszük, akkor átmegy arra a képernyőre (feltéve, ha lehet arra). A beszélgetésnek 2-féle módja van, választ várunk tőle (rá clickeljünk), vagy mi teszünk fel neki kérdést (magunkra clickelünk).

BW háza:
Itt vehetünk süteményt az asztalon lévő edényből, amennyit csak nem szégyellünk (na ugye, nem is cukros bácsi/sárkány). Agyonkérdezhetjük minden marhaságról, hogy pl. mi van ha eltévedünk (akkor ott a térkép), mit csináljunk (segítsünk mindenkin, s Isten is megsegít, meg beszéljünk mindenkivel)... Most menjünk ki.

BW udvara:
Itt elmondja, hogy tőle északra egy kereszteződés van, délre meg a sűrű erdő. A későbbiek során itt lesz mindig, s napozik, illetve segítséget ad arról, hogy ki hol is van, ha keresnünk kell, meg hogy ki szorul segítségre. Innen induljunk hát el, s rakjuk össze még a meséket az Esti mese előtt. A legtöbb mese elkezdési sorrendje mindegy, csak a *Hófehérke* és *Brémai muzsikusok* nem, azokat utoljára hagyjuk. *Hamupipőkével* érdemes legelőször végigmenni, majd a *Jankó meg a babpaszuly* (vagy hogy is hívják magyarul), utána a *Szépség és Szörnyeteg*, *Brémai muzsikusok*, s végül a *Hófehérke* (és a 7 smurfs).

Hamupipőke (Cinderella)

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer, hol volt, egyszer nem volt, aztán mégis lett.

- **Szereplők**: 2 gonosz mostohatesó, mostoha (gonosz persze), apuka papucs, tündérnagymama, királyfi (King Charm), tök, báli emberek.
- **Helyszín**: ház, kastély, bálterem, tökös hintó belseje.
- **Előzmények**: Gonosz mostoha, Hamupipinek dolgoznia kell, jön egy bál, királyfira rá akar akaszkodni, de csak nagyestélyibe mehet oda —> gond.
- **Cselekmény**: Tündérnagymama (nálunk keresztanya) segít rajta, tökből hintót csinál, meg egerekből lovakat, s HamuPi-re meg szép ruhát, de csak éjfélig tart a bűbáj. Bálban királyfi beleesik, meg akarja ..., de eltűnt éjfélre, s a korai meccseket soha sem szerette. De hagyott egy fél pár Nike Air 180-at, ami speciális darab, csak őrá illik.
- **Tetőpont**: királyfi keresi, közben HP elvesztette minden reményét (ez a HP nem az a HP!).
- **Megoldás**: királyfi megtalálja, feladja rá a cipőt, ugyan csak cipőkanál segítségével, (nővérei is ott voltak a bálon, s ők is a királyfit szerették volna, de hát közös királyfinak is túrós a... háta; szóval ők is felpróbálták, na nem HamuPi-t, de nem ment). Ekkor ráismer Charm király, s iziben meg... házasodik HPipővel. Happy end.

Keressük meg a kezdőképet. Menjünk a keresztútra (északra, felfelé, az N betű felé a térképen). Itt a TOWN felé mutató tábla irányába (W — azaz nyugat, gy.k. bal). Bent északra megint. Itt kérdezzük ki, amíg azt nem kéri, hogy mondjuk el a mese címét (TELL THE TITLE), s válasszuk ki fent a mesekönyvet (*Fairy Tales* van ráírva), majd ott a *Cinderella*-t. Ekkor az vöröses barnává vált, ami azt jelenti, hogy a mesét elkezdtük. Most jön a tündéri nagyi, s máris varázsolná a hintót, de ahhoz kéne egy tök (normális sütőtök). *Hamupipő* informál minket arról, hogy egy kicsi, fura emberke vitte el (a későbbiek során sok kellemetlenséget fog még okozni ez a pali, aki egy tüskés hátú, ronda fogú, büdös szájú, repedt sarkú *Bookend* nevű személy). Azt nem tudja, hogy hova, de azt mondja, hogy meg kéne szerezni. Persze vállaljuk el ezt is, hogy itt is segítünk. Mondják még, hogy *BW* tudja, hol is lehet a tök. Menjünk hát *BW*-höz. Azt mondja, tőle északkeletre van. Menjünk először északra, majd keletre, amíg egy fabódéig nem értünk. Az előtt van a tök, tök jól elrejtve (amúgy ez jellemző, mert itt mindent az út közepénél dugnak el). Ha viszont benézünk a házba, akkor azután a program elfelejti újrarajzolni a tököt, s azt így csak találomra foghatjuk meg (Kéz). Ha megvan, az idáig üres ablakocskában egy tök lesz

(jéé). Vissza *Cinderellához*. Most megköszönik, s el is megy a tökhintóval. Menjünk el a felső sarokban lévő kastélyba, s ott találjuk *King Charm*-ot, amint azon óbégat, hogy HPipő elment. De lát egy surranót, amire emlékszik, hogy *Cinderelláé*. El akarja neki vinni, amikor a már említett tüskés pacák odarohan, s elfut vele. Megkér a király minket, hogy kövessük, s nézzük meg hova „rejti". Gyalogoljunk hát utána. *BW* házától DNY-ra lévő 2 göcsörtös fáig követjük, ahol a gyanútlan BE (*Bookend*) egy gonosz kacaj kíséretében (mármint itt soha nem fogja senki sem megtalálni) leteszi az út közepére *HP* csónak méretű kis 49-es cipőjét. Vegyük fel, s vissza *KC*-hez. Az nagyon megörül, elindul keletre (persze mi is követjük), s ott az első útjába akadó nőt megkéri, hogy próbálja fel. *HPipőnek* belefér a lába (más csak elsüllyedt volna benne), s a többi meg már úgy megy, mint ahogy a mesében kéne mennie.



Jankó és a paszuly (Jack & the Beanstalk)

Szegény özvegy mamus volt, egy szem fia *Jankó*, meg egy szem tehene *Riska*, egy szem pénze sem volt, ezért egy szem tehenét elküldte a város egy szem piacára, hogy ott eladja az egy szem tehenet, s *Jankó* jó üzletet csapott, mert kapott érte egy zacskó babot, s még számlát sem kellett adnia, meg a helypénzt is a szociális támogatószerv fizette. Hazament, anyuci elfenekelte. Jankó meg elásta a babot, hogy megmutathassa a muternak, nem olyan lököttő, s az másnap reggelre ki is nő, úgy ahogy a mesében Jankó beszáll a liftbe és elutazik a tetejére, hogy szerencsét próbáljon. Bemegy az óriás házába, s ott meglátja a havi nyertes bongó-szelvényt, meg az arany tojást tojó tyúkot, aminek kilóját 603 ezer Ft-ért veszik a BÁV-ban (mi meg még panaszkodunk a darabonkénti 7-10 Ftos árért, amikor már a mesében is úgy 20 ezer Ft egy tojás!). Megtalálja még a mutáns aranytojást is, amely az upgrade-olt verziója az előzőnek, mert ez az arany tyúkot tojó tojás. S egyikért sem adózik az óriás, mivel „találta" őket, ezért *Jack* elveszi és elviszi, hogy bejelenthesse a dolgokat, meg hogy a bongószelvényt kiválthassa és a pénzt szétoszthassa a szegények között (ő és az anyja). De az óriást időben riasztják, s elindul a nagyobb, külső lifttel lefelé, hogy *Jankót* elfenekelje. De *Jankó* csak fogja a baltáját, s elvágja a külső lift egyik vezetékét, mire az elromlik, s a két emelet közt marad a pacák. *Jankó* meg sikeresen kiváltja, az aranyat pedig a zaciba nyomja, s boldogan él a mutival, míg meg nem érkezik a házmester, hogy kinyissa a liftet...

Jankó Cinderella házától K-re található. Szokásos kérdezgetés, majd cím azonosítása (*JACK AND THE BEANSTALK*). Ezután szerezzük vissza neki a zacskó babját, mert ellopta BE. Ez a város kapujától D-re van, egy hídnál (**note**: itt lehet inni a vízből is, aminek persze nincs gyakorlati haszna). Néha egy béka is ugrál, de sajnos nem kaphatjuk el, hogy puszit adjunk neki. Vigyük vissza a babot, majd az elveti a fal mellett, s rögtön fel is mászik rá. Lesz még egy gondja. Ha elmegyünk *BW*-hez azt mondja, hogy segíteni kell még neki, ott lesz a kereszteződéstől E-ra. Menjünk oda. Valaki ellopta a baltáját, s vissza kéne neki szerezni, de addig ő majd itt marad, s figyelmeztet mindenkit, hogy jön az óriás (hehe, kedves). Menjünk el hát a baltáért. *BW*-től D-re van. Vegyük fel, majd ballagjunk vissza. Ekkor megdöngeti a paszulyt, az óriás lehullik, s jojózik a szeme. Menjünk el *BW*-hez, mire az elmondja a többit (megijedt az óriás, s megígérte, hogy többet ilyet nem tesz...).

Szépség és Szörnyeteg (Beauty & the Beast)

Volt egy pali, kereskedő, meg a szerencsétlennek volt még 3 lánya is. El akart menni Kuwaitba olajkutat oltani, s megkérdezte leányait, hogy mit is hozzon nekik. Az egyik kért egy szép ruhát, a másik egy tarajos óvszert, a harmadik pedig csak egy szál rózsát. Az öreg elment, meg is vette mindenkinek a dolgokat, s félre is tette a vámpénzt a cumókra, amikor eszébe jutott, hogy rózsát még nem vett. Aznap sztrájkoltak a virágárusok, sehol sem kapott, sehol sem látott. Ám amint ment az erdőben észrevett egy várat, de a várban sem volt rózsa. Továbbment. Na, végre talált egy szál rózsát, és le is szedte. Ekkor megjött a ház ura, egy hatalmas, csúf lamer. Azt mondta, hogy adja neki a lányát cserébe, s akkor nem öli meg. Postafordultával el is küldte a legkisebb lányát, Szépséget. Nagyon jól megvoltak, s boldogan énekeltek, meg rajzoltak együtt, de a csaj nem mert továbbmenni, hiszen a Szörnyeteg ronda volt és lamer. Ezután valami sz** dolog történik és vergődik a szörnyeteg. Megkérdezi Szépséget, hogy hozzá menne-e feleségül. Ha igen, tovább fog élni (neeee! Hadd ritkuljon a férges lamerje). A csaj tudja, hogy apja elvesztene miatta egy csomó kedvezményt, s még él az édesanyja a szörnynek, tehát a vagyona is rászállna, mert még nem iratott testamentumot. Szóval legyen igen, mire az szépséges GFX-manná és IFHTP készítővé alakul, s kiderül, hogy a *Neo Paladins* tagja volt, csak elváltoztatta egy csúnya vírus. Boldogan élnek míg...

Beauty a városközponttól balra esik, apja iránt érdeklődik. Kérdezzük ki, s adjuk meg a címet (B&B), majd menjünk el a bal alsó részen lévő várba. Itt beszéljünk a palival, mondjuk el neki, hogy a lánya üzeni, hogy vacsorát már nem kap (ja, itt a pali eltévedt a hatalmas erdőben, ami kb. 20 fából áll). Elmondja, hogy gondja van, mert be kéne menni a rózsáért a kertbe, de őt mindig valaki a nevén szólítja, s eltéved. Menjünk be hát a kapun, s a hatalmas labirintuson túljutva elérünk a rózsáig. Kézkurzorral clickeljünk rá, majd vigyük ki. Itt vár még az ipse, adjuk neki a gazt. Nagyon boldog lesz, de lefagy a mosoly a képéről, amint megjelenik a *Beast*. Irtó ijesztő (ilyenkor mindig el szokott fogyni

egy vagy több köröm rágcsálás közben, főleg ha sózva van és pörkölve). Azt mondja, hogy megöli, ha nem adja neki a lányt. A kereskedő örömmel elfogadja az ajánlatot (márminthogy a lány megkapja a rózsát is, de adja neki), s elrohan. Közben nekünk elmagyarázza *Beast*, hogy ő nem is olyan rossz, de olyan sz** dolog a magány, s a társkereső soha nem szuperált. Hagyjuk magára most, mert *Beauty* gondban van, *BE* megint szivózik, s a csaj nem juthat el urához (akivel időközben egész jól összejött). Keressük meg B.-t, s elmondja, hogy nem fog időközben hazaérni, mert mindig megijed *BE*-től. Segítsünk neki, s akkor biztos bátrabb lesz. Elmondja még, hogy *Beast* többször megkérte a kezét, de ő mindig nemmel válaszolt. Vigyük el *Beast* váráig, s közben egyszer megjelenik *Bookend* és azt mondja: *„Húú! Vigyázz mert megöllek!"* — s közben rémisztően hadonászik kezeivel. *Beauty*: *„Nem félek tőled, mert XY itt van és ő majd megvéd, meg azt mondta, hogy ne féljek, s így bátor vagyok!"* *BE*: *„De majd megeszlek mindkettőtöket!"* *B*: *„Nem félünk akkor sem!"*. *BE* el. Most már elmehetünk *Beast*-hez, be a kertbe, aki ott fekszik persze kiterülve. *Beauty* megrázza, s azt hiszi, hogy meghalt, de ekkor *Beast* megkérdi, hogy akar-e a felesége lenni, s az akar, meg satöbbi (**note**: az eddig működésen kívüli szökőkút elkezd fröcsögni).



Brémai muzsikusok

3 állat el akart menni Brémába, hogy ott zenészek legyenek, miután kijárták a Liszt Ferencet, de útközben betértek egy házhoz, ahol banditák osztoztak a zsákmányon, s elkezdtek nekik zenélni, mire azok félreértették és elrohantak. Ők meg ottmaradtak a lóvéval, meg a házzal, s már nem is akartak Brémába menni (szereplők: szamár, kutya, macska, kakas) Menjünk el a békás hídig ahol találunk egy kakast, akit megijesztett *BE*, s a Brémába Igyekvő Társulat tagja volt. Elmondja, hogy a keresztútnál kéne találkozni a többiekkel, s vigyük oda, ő nem mer egyedül menni. De nincs ott senki, s ajánlja, hogy keressük meg a többieket, először a macskát, majd a kutyát, s végül a szamarat. Infót kaphatunk *BW*-től hollétük felől, illetve ha már visszahoztuk a macskát, akkor az állatoktól is.

MACSKA: *BW*-től DK-re, fán. Nyugtassuk meg, hogy haverok vagyunk, majd vissza a keresztútra. Ott hálálkodás, s elmondja, hogy nincs meg a többi, hozzuk már elő őket is.

KUTYA: A macska azt mondja, hogy nem arra volt, amerre ő feküdt, mert nem hallotta. BW-től 2-szer keletre. Beszéljünk hozzá, s elmondja, hogy ő addig kergette *BE*-t, amíg el nem tévedt. Vissza kell vinni.

SZAMÁR: Róla *BW* sem tud semmit, de a macska arrafelé hallotta, amerre ő rejtőzött. D,NY,NY. Kikötni, mesélni neki. Visszavinni.

Együtt van mindenki, s most el is indulnak Brémába, minket is visznek. Van egy kis honvágyuk, de reménykednek. Az indulás örömére adnak egy koncertet nekünk. Jó. Mehetünk. Megyünk keletre, amíg egy faházhoz nem érünk. Itt benéznek. Bent két rabló ül, s épp a legfrissebb zsákmányról elmélkednek (s azt fogyasztják). A zenészek látják, hogy milyen boldogok, s ezért énekelnek nekik egy dalt (meg remélik, hogy az még jobban fog nekik tetszeni, s még tán meg is invitálják őket ebédre — a kakast biztos meghívnák egy levesre/levesbe). Persze a banditák azt hiszik, hogy valami szörny, vagy több szörny, s elmenekülnek inkább (vissza se jönnek). Ekkor mi elmondjuk nekik, hogy biztos tolvajok voltak, ezért ha bemennek és ott laknak, ezenkívül ha megeszik az ott lévő kaját, akkor nem lesz az erkölcsi gond (legalábbis nem akkora). Ott is maradnak. Happy end.

HÓFEHÉRKE (Snow White) és a smurfok

Egyszer-kétszer volt egy gonosz mostoha, de most ez egy királynő, aki járatta az Új Tükör magazint és minden nap kézbevette, hogy megkérdezze: *„Új Tükröm, új tükröm, mond meg nékem, miért én vagyok a legszebb a világon?"* Mire az újság mindig ezt felelte: *„Mert Hófehérkét még senki sem látta."* Erre a mostoha elhatározta, hogy irtó mérges lesz, s elveri a háztól a lányt, sőt el is teszi láb alól, bár akkor nem fog családi pótlékot kapni. Kikergette a helyi erdőbe, majd utánaküldte a Terminátort, de az nem akarta megölni, mert *John Reese* már átprogramozta, ezért inkább egy arra járó ámbráscet szívét vitte el a boszi-királynőnek, aki mindig is rossz volt bioszból, meg átaludta az órákat, szóval azt hitte *HF*-é. *HF* gondolta sétál egyet, mielőtt éhen hal, s véletlenül ráakadt a helyi törpe-kaszárnyára. Bent kitakarított, amiből arra lehet következtetni, hogy igencsak fáradt lehetett, s az az elméjére is fátylat vetett, nem tudta, hogy mit is tesz. Majd megfőzött, s véletlenül jól is sikerült a tyúkhúslevese, amit az ámbráscet megmaradt részeiből csinált. Bement a hálószobájukba, de mivel nagy sajnálatára senkit sem talált ott, nagyot sóhajtott és leült az egyik ágy szélére. Az ágy ugyan eléggé megroggyant, de kibírta még *HF*-t vagy fél óráig. Ő azonban már igen kimerült volt, s egyre elnehezedő szempillái is sürgették, hogy tegye el magát másnapra. Hátradőlt hát, s életében először lefeküdt aludni anélkül, hogy fogat mosott volna. Ám hamarosan véget ért a *Bookland-i Só és Cukorbánya* második műszakja, s a smurfok közül páran elindultak haza, de a többiek még ottmaradtak társadalmi munkára. Az első hármat viszont hamar beérték a pedálabbak, mert a buszmegállóban is sokat kellett várniuk, s csak kisbusz jött a munkásjárat helyett. Na szóval egyszerre értek így haza, s amint csikorogva kitárult előttük a ház tölgyfaajtaja, óriási sokk rázta meg őket egytől-egyig. A házban rend volt, s a kaja is meg volt melegítve, nem kellett még bi-

ciklizni sem a mikrohullámú sütő áramfejlesztése miatt. Először is megették a levest, majd utána kezet mostak, mert kanál nélkül ették a levest (főleg, hogy a leves nem volt megszűrve, s nagy zsírpacnik úsztak rajta, s az a zsír mind a kezükre ragadt), a kanalak pedig legurultak a sarokba, s egy pókháló eltakarta *HF* szeme elől. Miután jót ettek, ittak, gondolták hunynak egyet, s megint egy sokk érte őket (már kezdték megsokkni). *HF* aludt az ágyban. Felkeltették, de nem lett belőle balhé, maradhatott, ha mindennap kitakarít, meg kaját is csinál. Ám ennek a háztartásbelinek a jelenléte nagyon zavarta a gonosz királynőt, mire beöltözött pomázi almaügynöknek, s elment almát árulni. *HF*-hez is eljutott, s az vett is tőle 2 kilót. Készített belőle pitét. Egyet viszont meg is kóstolt, beleharapott... Később kiderült, hogy a Szedd-Magad Akción, ahol a királynéni ezt gyűjtötte, le voltak permetezve az almák, méghozzá igen erős permettel. Ezért *HF* rögtön gyomorgörcsöt kapott, s az szorította, csavarta a hasát, egyre jobban és jobban, mignem teljesen összeszorult a gyomra, s ekkor inkább kilehelte lelkét. A törpök hazajöttek, de látták, hogy nem mozog. Megrúgdosták, s még akkor sem óbégatott. Gondolták meghalt. Nagy lett erre a sírás, hiszen egy csomó pénz a temetése, főleg ha üvegkoporsó kell neki, s hol van még a fizetés! De amint vitték a temetkezési vállalkozóhoz, jött egy deli legény, a helyi tanácselnök fia, s megkérdezte őket: *„Hééé (mondom, majd kilógott a kapanyél a szájából)! Hová visziteeek?! Adjátok nekem. Az üveget. Az a lány nem kell, de pont most evett a lovam egy pitéből, amit egy ház közelében talált, s szegény feldobta a lábát (de előtte engemet dobott le), s kéne neki valami koporsó, mert meghagyta, hogy ne hamvasszuk el, hanem temessük el. A lány uccse mondta, hogy temetni kellene, majd apucinak szólok, s akkor elégetik nektek. Az sokkal olcsóbb, s vállalom a temetési költségeket."* Erre nagyon megörültek a törpék, s azonnyomban ki is borították a koporsóból *HF*-t, de amint közelebb ment hozzá a fiú, csak a lányt nézte, meg rajta a kis férgeket, amik már kikezdték, amikor megbotlott és ráesett *HF*-re. *„ÁÁÁaaahhh — PAFFF"* hallatszott, majd *„CUPP"*, mert *HF*-re esett, s vákuum keletkezett valahogy *HF* és az ő képe közt. Erre *HF* azt hitte, hogy ez csók volt, s fel is kelt. Nagy volt az öröm, hogy neki sem kell fizetnie a hamvasztásért, s az üvegkoporsót még vissza is veszik, mert a blokk még megvolt.

HF: *„Jaj, de jót aludtam. Jéé! Ki vagy?"*

Fiú: (miközben kirázogatja a fogai alól a bennragadt kukacokat): *„Áh, szóra sem érdemes."*

HF: *„Rólad álmodtam!"*

Fiú: *„Én is. Figyelj, nem te vagy Freddie?"*

HF: *„Nem, én Hófehérke vagyok"*

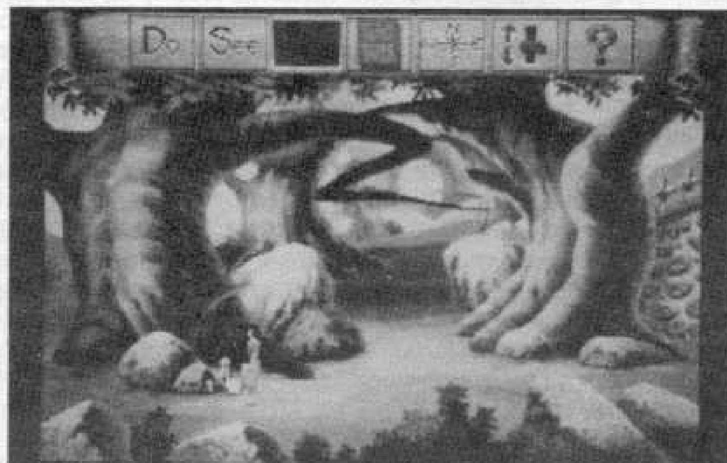
Fiú: *„Ja, akkor most meg kell kérnem a kezed. Na, leszel a nejem?"*

HF: *„Jó vicc, így volt megírva, nem?"*

Happy end. De ekkor a törpék elkezdtek sorba kidőlni, mert ettek a pitéből. A fiú tudta, hogy még sok munka áll előtte, de örült is ennek egy picit...

BW-tól keletre *HF*-ke, kérdezgetés, mesecím elmondása. El kell vezetni a törpök házáig, mert eltévedt. Ott a törpök elbúcsúznak tőlünk s megköszönik segítségünket.

Nemsokára Hófehérke elhull, viszont az ezüst herceg nem jön (a koporsó *BW*-től nyugatra van, egy tisztáson). Meg kell keresnünk (mármint a herceget), s el kell oda vinnünk. *BW*-től délre van, oldozzuk ki (kézkurzor click a kötélen), majd vezessük el a koporsóig. Ott ő smacit ad neki, ráismernek, hogy egymásról álmodtak, s LOVE AT FIRST SIGHT... (ez a partnerkereső jobban működött, mint a *Beast*-é).



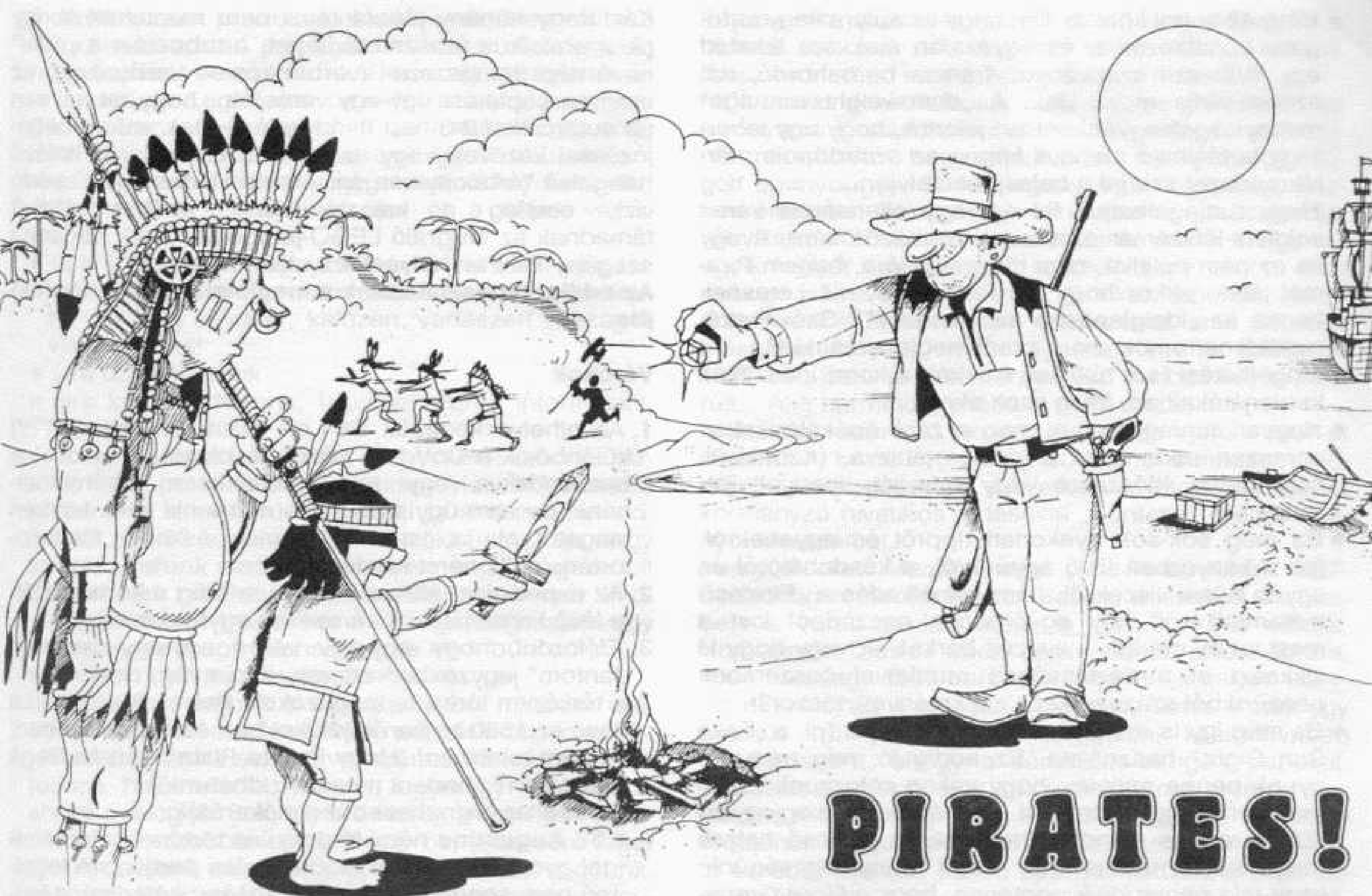
Menjünk most keletre.

KÖNYV

BW itt nyomozgat, keresi a könyvét, ami eltűnt, mikor valaki segítségért kiabált, s ő kiment a házból, de ott nem volt senki, s mire visszatért, a könyvet meglovasították. Csakis *Bookend* lehetett, de most nem találja sehol. Vállaljuk el a feladatot. Menjünk a bal alsó sarokba, a barlanghoz, amire ki vannak függesztve a táblák, hogy NO ENTER meg ilyesmik. Minket persze nem lehet átverni, ezért be is megyünk (szép, így tanítják a gyerekeket a felhívások, tilalmak megsértésére. És ha bent egy rendőr áll? Akkor lebuktunk persze, a büntetést mi fizetjük, nem Lori Ann Cole). Idebent *BE* van, aki épp náci módra máglyára akarja a könyvet vetni, hogy utána senki se olvashassa. Ekkor gyorsan hívjuk *BW*-t, aki először szép szóval kéri *BE*-t, hogy adja nekünk a könyvet, de mikor az nem használ, egy szép nagy barna sárkánnyá alakul, s így mordul rá. Erre persze *Bookend* szót fogad, s nekünk adja a könyvet, de igen mérgesen. Megkérdezzük most tőle, hogy miért akarja elégetni őket, mire azt mondja, hogy ő utálja a könyveket, de kiderül, hogy azért, mert nem tud olvasni, s így nem élvezheti a csodás kalandokat. Erre *BW*-t megkérjük, hogy tanítsa meg olvasni *BE*-t, s erre az nagyon felvidul, mi meg mehetünk vissza a könyvtárba. **Könyvtáros néni**: *„NA MI VAN?! MEG VAN MÁR HOGY MI KELL?"* **Te**: *„Ja, ez egy csodás darab"* — miközben a könyv igen heves tiltakozása ellenére is erősen magadhoz szorítod...

S a legvége:

BOLDOGAN ÉLSZ, AMÍG MEG NEM... **(rejtvény: vajh mi lehet a vége. Erről az utolsó szóról is lehet, hogy lesz egy külön leírás — úgy kb. 40 oldal — a '93-as évkönyvben) (Na ne szórakozzatok, akkor már inkább a 93-ban megjelenő Monkey Island 3! — CoVboy)**



A CoV 9 és 10. számában megjelent leírás sem sikerült igazán teljesnek, tükrözi ezt az a sok levél, amelyet PIRATES! ügyben azóta kaptunk. Ezt a játékot mi is valóban a szívünkbe zártuk, s szívesen töltünk el mellette időnként 1-1 órát. A leírás megjelenése óta eltelt időben megszerzett tapasztalatok összefoglalása a CoV-ban kicsit szűkös lett volna, ezért most itt kicsit bővebben (?!) próbálunk meg foglalkozni a témával.

Lesz benne szó:

- Az állásmentések/visszatöltések fura trükkjeiről, a kereskedési-toborzási cheat-eléseiről, a hajó nélkül maradt kalózokon át az időgépezésig.
- A helyenként amnéziás, skizofrén kormányzókról, sértődős és hazudós lányaikról. (Pl. a Buckingham-jelenség kimaradt: az angol kül-és katonapolitikát mintha a játékban is a nevezett biszexuális bájgúnár, aki tökéletes antitalentum volt, — de mint I. Jakab király homoszexuális partnere szédítő karriert futott be - irányítaná. Vajh, Erzsébet királynő tud róla, hogy kormányzói a spanyolokkal szövetkeznek? Igaz, a polgári forradalom alatt pedig notórius royalisták. Vagy Németalföld harcoló polgárai tudnak arról, hogy a 1560-as játékokban kinevezett kormányzóik rögtön a spanyolok szövetségesei lesznek? Azon biztos nem csodálkoznak, hogy a harmincéves háborúbéli angol szövetségesünk milyen gyorsan át-át vált a spanyolokhoz. Az európai hadszintereken is jobban féltek egy-egy „szövetséges" angol sereg váratlan felbukanásától mint az ellenségtől. Amellett, hogy elfelejtették tájékoztatni őket az angolok, hogy éppen mikor és hol lépnek be a háborúba még nekik kellet etetni és felszerelni is az angol seregeket.)
- A CoV leírásban szereplőktől lényegesen jobb minősítésekről,
- Néhány Murphy-törvényről. (Szolidabb változatai? mindig a jobb csajoknál jön a new governor, a banyás papa marad, vagy, hogy a szél irányát a joystick-kel tudjuk irányítani, ergo a szél mindig szembe fog fújni, amikor éppen a legrosszabb.)
- A lenullázó party-kasszánkról,
- A leghülyébb szisztéma szerint járó kincsesflottákról, a kasszánkat kiakasztó dupla kincses-flottákról,
- Háttérinfóként a játékbani kalózokról,
- A játékbani hajókról, mik a játékban a naszádok, a játék vitorláshajó szimulátoráról, a játékbani hajótípusok történelmi eredetijeinek beazonosításával, (Hogy a holland szlup-naszád a játékbani sloop-ként miért inkább az angol kutter őrnaszád, az még csak sejthető, de hogy a francia tartane kisnaszádnak miért lett pinnace-ként két árbóca - hát ezt spéciel én sem tudom.)
- A hülye hajózási tonnákról, így: mi az angol displacement, francia déplacement tonnage (erre hivatkozott a leírás is) és mi a deadweight tonnage (ez szerepel a játékban). Hálistennek a grosstonnage térfogat (magyarul BRT)nem keveredett bele. (Ezekkel a hajózási hordó-tonna mértékekkel mindig baj van, nem egészen egyértelmű, hogy térfogatra vagy éppen súlyra vonatkozik-e. A játék idején pl. a XVII.sz.-i francia tengerészetnél 1 tonnasúly 4 „standard boroshordó" térfogategységet jelentett. Ez álli-

tólag 42 angol köbláb. De, hogy ez súlyra vagy térfogatra vonatkozott-e, és egyáltalán mekkora lehetett egy XVII. sz-i szabványos francia boroshordó, hát ezeket tudja a ..... Ja... A „deadweight tonnage" mennyiségek egyébként azt jelentik, hogy egy teher- vagy tartályhajó mennyit képes az avoirdupois mértékrendszer szerint a belsejében elvinni...

- Hogy tuningolhatjuk fel egy-egy ellenséges város soldiers-létszámát az eredeti többszörösére, avagy ha ez nem politika, nem történelmeóra, hanem Pirates! játék, akkor hogy kerülnek bele, mit keresnek benne az „ideiglenesen állomásozók"? Szóval szárazföldi ostromok, extra szadi meglepetésekkel.
- Megélhetési (sőt túlélési) trükkök a korai időszakok karrierjátékaiban, főleg azok elején,
- Hogyan tuningolhatjuk meg a záró értékelésünket, pontszámunkat csak a játékot játszva. (Azonkívül, hogy korai időszakot vagy renegát spanyolt játszunk.)
- És még sok-sok gyakorlati tippről és egyebekről. (pl. a kanyarban lövő ágyúnkról, a késdobálóról és egyéb hülye viccekről, némi elmélkedés a „Pirates!-matematikáról", így egyárbócos naszádból lost a mast-tal mi marad — evezős bárka! —, vagy hogy ki sikkaszt el a tisztességes munkával összerabolt pénzünkből százezreket a zsákmányosztáskor?)
- És még így is mennyi minden kimaradt! (pl. a „Take Sun Sight" használata. Ez addig jó, míg nem vagyunk benne annyira, hogy vakon célozzunk az ismeretlen nagy lavóron át. Bemérjük és megjegyezzük az egyes standard helyeink és a kieső helyek magasságát, máris van némi irány-segítségünk, vagy míg nem tudjuk pontosan, hogy a Gran Granada nevű szemétdombhoz hol kell átcaplatni a másik lavór partjára.)



Szóval, jó ez a játék. Bár szívesen választottuk volna még a térségben jelenlévő ötödik európai nagyhatalmat kéviselő Virgin-szigetek-i dánt is. Mennyivel bonyolultabb nemzetközi helyezetek lehetnének.... És mekkorát lehetne pl. profitálni egy 1600-as dán-holland háborúból... (mint a többi a nem-spanyolból.)
Emellett roppant emlékeztet a játék egy korábbira, egy bizonyos **Tai-Pan**-ra... (Nem is titok honnan lopták az alapot)
Na, itt a klón tett az eredetin, annyira, hogy már nem is egy kategória szinte. Szebb lett, több variációs, gyorsabb (??, hát, ahhoz képest!), könnyebben kezelhető, és minden helyenkénti szadista hajlama ellenére — könnyebben játszható. És invetory is van!
Kár, hogy néhány jópofa részt nem mentettek át, így pl. a praktikus átnézeti térképet, a toborzást a „suhi" nevű népi hangszerrel (verbunkós — verbunkos), az aranyos caplatást egy-egy városban, hogy mi hol van (itt automatice 3-3 nap minden lépésünk, már a behajózással kezdve), vagy az eredeti, és óriási jó hajózó hangokat (árbócnyikorgás, kötélsúrlódás, felcsapódó víz), esetleg a kalóztámadást, amikor minket támadnak az átugráló LEGO-jampikák. Csak ne lenne szegény Tai-Pan helyenként olyan ronda...

Az eddigi tapasztalataink a megjelent CoV leírás(ok) óta:

Városok

1. Az elhelyezkedésük C64-en hmm... némileg (???) különbözik a CoV-ban közölt térképtől. A városokat beazonosítva egy térképmellékleten feltüntethetnénk, de erre úgyis rájün (?) mindenki játék közben magától. Na ja, csak idő, türelem és némi földrajzi-történelmi ismeret kérdése.
2. Az expedíciós játékok városai mindig a korban előtte lévő karrierjátékok városaival egyeznek meg.
3. Előfordul, hogy egy-egy város egy-egy játékban „fantom" jegyzékben ott van, infója van, csak éppen a térképen üres a megszokott helye. Ilyen pl. La Vega az 1660-as karrierjátékokban és expedícióiban, de nem mindben! (Hogy Puerto Plata miért La Vega a játékban? Mindent mi sem tudhatunk.)
4. Az esetleg legnehezebben előkerülők:
   - **St. Augustine** némi földrajzi és történelmi ismerettel gyorsan megvan Florida keleti partján. (A legelső nem spanyol-portugál alapítású amerikai, a legelső észak-amerikai város, Észak-Amerika legrégibb egyetemével. Csupa leg...)
   - A **Gran Granada** nevű szemétdombra nagyon haragudtunk, állandóan ide akartak küldözgetni családi ügyben, míg 7 hónap után elő nem került a 17 fok magasságában a Csendes óceán partján egy öbölben. (Use „Take sun sight". Ilyenre jó!)
   - **St. Thome** a trinidadi öböl sarkából egyenesen délre legyalogova lesz a szárazföld. Valószínűleg itt bányásszák a Silver Traint.

Állásmentések

Csodálatosan fura dolgokat tudnak produkálni! Ebből egy ami bosszantó lehet, a többi azonban kedvez, jól kihasználható, némi csalásra is lehetőséget nyújt. Tapasztalataink:

1. Állást menteni mindenhol tudtunk, ahol a városba sikerült bejutni. Így ellenséges, vagy olyan városban is, akiknél már bűnüzők voltunk. (Nem feltétlenül ellenség az „anyanemzetünk" szerint, vagy a szerint ugyan ellenséges, de a karrierünk, tevékenységünk szerint nem minősít bennünket annak.)
2. Állásmentés csak gyalog rakott partra! Visszatöltve nincs hajónk, csak gyalogolunk a tengerparti zöld mezőn. Ez egészséges ugyan, sőt kiválóan erősíti a lábizmainkat, állóképességünket, vitálkapacitásunkat, de teljesen alkalmatlan a kalózmesterségünk gyakorlásához karrierünk előrehaladásához. Ilyenkor a hajónk még csak partközelben volt, de a városi menüpontok, benne a mentés már működésbe léptek. Ekkor korábbi mentésre kell visszaállni, és a két

mentés közötti produkciónk elveszett. Megelőzhető ha a mentés után egy ki-be menettel ellenőrizzük, hogy hajóstól benn voltunk-e, és szükség szerint újra mentünk. Legfeljebb dezertál a teljes legénységünk az egész kasszával. (Ebből rájöhetünk, hogy mire vártak már.) Szerencsére ez így ritkább, viszont annál gyakoribb karrier vagy expedíció indulásánál.

3. Állásmentést visszatöltve újra él a teljes városi menü:
   - újra fogad a kormányzó (kivétel a korai időszak karrierjátékainak kormányzó-letiltásai), de nem léptet elő még egyszer, kalózért, vadászért váltságdíj viszont jöhet!
   - újra üzletelhetünk
   - újra kocsmázhatunk, toborozhatunk, információt, térképet vehetünk,
4. Ha úgy mentettünk állást, hogy kereskedőnél jártunk és a pénze elfogyott, akkor visszatöltve több pénze lesz mint eredetileg volt, az árai is emelkedhetnek, 20-80 arannyal is! Jó trükk lehet, ha nagy szajrét akarunk eladni egy helyen, vagy megtizedelt létszámmal zsákmányosztás előtt nincs már kedvünk átkínlódni magunkat másik gazdag saját vagy szövetséges (vagy ellenséges de nem bűnöző státuszunkban nyilvántartott) városba.
   Ilyenkor sose adjunk el egyfajta áruból mindent, arányosan osszuk el a kereskedő pénzét a bizniszhez.
5. Mentett állást visszatöltve szárazföldi városban is tudunk hajót eladni, javítani, ugyanígy mindenhol, ahová gyalog jöttünk, így eredetileg lehetetlen volt.
6. Ha olyan városba lopakodtunk be, ahol sem letter of marque-unk nics, vagy éppen bűnözők vagyunk, akkor a „Divide up the plunder" menüpont eredetileg le van tiltva, a kocsmában jelentkező nincs, híreket nem kapunk, legfeljebb súgók és térképpel házalók jelentkeznek. Ha állást mentünk és visszatöltjük, minden úgy él, mint az anyanemzetünknél, nem csak toborozhatunk, akár zsákmányt is oszthatunk!
7. Állásmentés/visszatöltéssel „időgépezetünk" is, erről majd később.

Expedíciós játékok

Többnyire sétagalopp, a kezelési/térképismereti gyakorlatot megszerezni. Általában csak az a kérdés, hogy meddig győzi türelemmel a crew áldásos tevékenységünket. (Jó egy, esetleg két kalóz-évig.)

Kivételek is vannak:

- *Francis Drake* expedíciója 76 fővel kemény dió, indulásként,
- *Baron de Pointis*-é is izgalmas, amiatt, hogy a tömegesen dezertáló crew hagy-e nekünk is valamit? Ha partraszállunk kereskedni, kétszázasával dezertálnak.

Igazából egy kis valós történelmi demót hiányolunk, az eredeti expedíciók történetéből. Egyik-másik egész szórakoztató lehetne.

Na nem feltétlen *L'Olonnois*-ét, (eredeti neve *Jean-Francois Nau* volt, kalóznevét szülővárosa nevéből kapta, a játékban ugyan *L'Ollonois*-ként szerepel, mi *L'Olonnois*-ként ismertük, de nem lényeges), aki „mindegyikünk közül a legkegyetlenebb" volt, így az már a horror világába tartozna. A korabeli kalózvilágról a leghitelesebb képek egy kalóz fogságába került és kényszerből közöttük élt francia felcser, *Alexandre-Olivier Exquemelin* leírásából maradtak fenn, élményeit és a hírhedt kalózok történeteit, tetteit az 1678-ban, Amszterdamban kiadott könyvében örökítette meg.

L'Olonnois (szülővárosa: Les-Sables-d'Olonne) az iszonyatos kínzások, kínvallatások „mestere" volt. Leírás maradt arról, hogy sajátkezűleg fejezte le egy elfogott spanyol hajó 90 fős legénységét, úgy, hogy közben élvezettel nyalogatta a vérüket a tengerészkardjáról. Rajzos ábrázolás maradt fenn arról, ahogy az egyik foglyát egy kivégzett fogoly frissen vágott, még dobogó szívével etette meg. Amikor ütött az utolsó órája, neki is át kellett élni mindazokat, amit életében másokkal művelt, olyan kegyetlen volt a halála is. 1671-ben Baru szigetén emberevő karibok kezébe került... Alig harmincegynéhány éves volt...

A játékban szereplő expedíciója időpontjának 1667-et ismertünk, közel 700 emberrel, *Michel de Basque* korabeli kalózkapitánnyal szövetkezve, a tortugai francia kormányzó hivatalos áldásával „büntette" meg a spanyol Maracaibot.

Henry „Redhair Morgan", alias „The Pirate King". 1667-ben földig rombolta Puerto Bello-t, a játékkal ellentétben a város tovább nem is létezett. (Az elődjét, Nombre del Dios-t *Francis Drake* juttatta erre a sorsra, 1594-ben vagy 1586-ban, attól függ kinek milyen könyvét nézzük.) Ez a Morgan-expedíció, illetve ennek egy piszkos trükkje jónéhány történelmi kalandfilmben visszaköszönt, ahogy a városban elfogott papokat, szerzeteseket, apácákat küldte elővédnek a város harmadik, magát meg nem adó Santiago de la Gloria erődjének megostromlásakor. Következett Maracaibo. Itt az öböl kijáratát elzáró spanyol flottába a saját vezérhajóját vitte bele gyújtóhajóként. Majd az öböl kijáratát védő erőd ellen hatalmas színlelt ostromának előkészületeit ették meg a spanyolok, az összes ágyút, védelmet áthelyezték a várható szárazföldi ostromhoz, mire ő a szabaddá vált kijáraton röhögve távozott...

(Jókai „**Kalózkirály**"-a pedig a rabszolgakereskedőként kalóz fogságba került és kalózzá, vezérré vált *Bartholomew Roberts*, 1719-1722-ig ténykedett, ezalatt cirka 400 hajót intézett el. Romantikus széplélek, az egyik legkegyetlenebb, legvéresebb kalóz volt. Kalóznevén: *The Dandy*, ill. *El Guapo*. Szép kalapját úgy lőtte le a Swallow fregatt egy ágyúja, hogy a feje is benne volt...)

A játékban szereplő expedíciójának is volt egy piszkos trükkje, és fura utóélete.

Az anyaországok között ugyan béke volt, de itt a helyi kormányzók önállóan döntöttek ilyen kérdésekben, így Jamaica kormányzója is 1670 végén: egy jelentéktelen csete-paté miatt meg kell büntetni a spanyolokat! Hát persze, hogy Morgan legyen az. 1300 fős csapattal indult Panama ellen, kirabolta, felgyújtotta, lerombolta. (Így ellentétben a játékkal 1671 januárjától egy darabig Panama városa sem létezett.) 200 málhás öszvér megrakva a rablott arannyal, ezüsttel, ment vissza a szoroson. A parton azonban Morgan „ottfelejtette" a crew-t, néhány bizalmi emberével elhajózott a szajréval, és becsületesen, jó kalóz módjára meg is osztoztak rajta a Port Royale-i angol kormányzóval. A spanyolok óvást nyújtottak be sportszerűtlenség miatt az angol királynál, Morgant bíróság elé idézték Londonban. Szerencséje (vagy sok pénze) volt. Jamaica alkormányzója címmel távozott a buliból, és megbízással arra, hogy számolja fel a karibi kalózkodásst! Nem jött

be, újra kalózkodás gyanúja miatt került angol bíróság elé, az összes vagyonát, rangját elkobozták, ő pedig „belepusztult" a szégyenbe és vagyona elvesztésébe. Nem angol volt! Érdekes, hogy általában wales-i-ként emlegetik, de volt ahol holland származásúként találkoztunk vele.

Csak két tipp az expedíciós játékhoz:

1. Expedíció kezdetén mindig hajótól kérjünk híreket, hogy éppen ki kivel van. Ha ezért partraszállunk, lepattan néhány (vagy néhányszáz) emberünk.
2. Nagy létszámú expedíciónál, de ugyanígy karrierjátéknál is, ha sok a crew, először mindig a kaját töltsük fel az éppen kirabolt városban! A crew ugyanis sokat fogyaszt! Ha kevés a kaja romlik a hangulat, és hajlamosak a tömeges éhenhalásra!

(Ja, mellékes történelmi adalék: Morgan panamai expedíciója nem a játék szerint Goave-tól indult 1671-ben, hanem Port Royale-tól, 1670 végén.)

Egyéni karrier játékok (Na végre! — CoVboy)
Értékelés (hogy a végén kezdjük)

Nem egészen olyan, ahogy az a CoV leírásban szerepelt. A „próbakarriert" (1660 holland) 2 duke (holland, francia) 1 colonel (spanyol) rangokkal, 130.000 arany, 6350 acre földbirtokkal zártuk, két megmentett rokonnal, hollandként francia feleséggel. (Érdekes, hogy a kezdetben a spanyoloknál haladtunk leggyorsabban a saját kalózaik és az angolok irtásával, annak ellenére, hogy őket is nyírtuk. Két captain mellett itt már colonel voltunk!)

Erre a leírás szerint a „plafon" körüki értékelést várná az ember, ami nemegészen jön be. Jön a rang alapján „Extremely Important Member", vagyon alapján „Extremely Wealthy Man", azonban összeségében csak 80 pontot szereztünk, Fleet Admiral lettünk. Igen keményen vette figyelembe a program, hogy ezt 10 év alatt hoztuk össze, és nem kimondottan jónak minősítette!

„Éles" karrierjátékokban megkaptuk ugyanezt 3-9 év alatt, lényegesen kevesebbb rangokkal és vagyonnal, de természetesen nagyobbb aktivitással.

Rangok alapján a leírás szerinti legjobb „Greatly Admired" csak a harmadik felülről a rangsorban. A sorrend az alábbiak szerint alakul:

1. „extremeli important member", jön pl.
   2 duke + 1 baron + 1 major,
   1 duke + 1 count + 1 colonel + 1 major,
   2 duke + 1 colonel rangokra, de már 2 count + 1 admiral-ra is,

2. „very important member", jön pl.
   1 marquis + 1 baron + 1 ensign,
   1 count + 1 baron + 1 captain rangok-ra,

3. „Greatly Admired", jön pl.
   1 duke + 1 captain + 1 ensign,
   1 baron + 1 admiral + 1 captain rangokra,

4. „well respected member", jön pl.
   1 count + 1 major + 1 captain,
   1 count + 1 admiral + 1 ensign rangokra,

5. „creditable member", jön pl.
   1 baron + 1 captain + 1 ensign rangokra.

Hírnevünkre ugyancsak van jobb mint, a „daring and bold", ezt két év alatt illik összehozni, ezután pedig már a „bold and fearless" hangzik jobban. Még ettől is jobb a „brave, bold and fearless".

Összefoglaló minősítésre a „quit and happy"-vel nem gyakori, inkább a „cheerful and happy" és az ettől eggyel gyengébb "contented and cheerful" szokott lenni a sorrend. egyszer fiatal házasemberként jött egy mókás „happy and fun-loving", mely egy friendly and attractív csajjal együtt a nőtlenségi próbához képest 16 plusz pontot jelentett!

A pontozás minősítésében a királyi tanácsosnak is vannak fokozatai: 95-99 pontig csak úgy mezitláb, 100 ponttól bárói ranggal, 120-tól grófival, 140-től márkival, 160-tól herceggel együtt. (A saját plafonunk 166 pont, az 1600-as holland partira, 173 pont, az 1600-as holland partira.)

Karrierünk összpontszáma 36 év körül van a csúcson, innen leszálló ágba kerül, hiába gyűjtünk még hozzá akármennyi rangot, birtokot, vagyont, a következő két évben innen akár 10 pontot is visszaeshet!

Kezdés, kormányyzók, kereskedők

1. A bevezető intró, hogy mi szél vetett ide, általában attól függ, hogy mit választottunk. (Tendenciájában!) Van a teljes karrier-pakliban:
   - 5 kalandor
     ezen belül 2 angol (1620, 1640), 2 holland (1660, 1680), és 1 francia (1600)
   - 2 holland kereskedő (1600, 1640)
   - 1 francia hugenota (1620)
   - 1 angol felfedező (1600)
   - 1 angol, nem is figyeltük miféle „Tengeri Sólyom", aki aki rögtön kapitányi ranggal kezd karriert 1560-ban
   - 5 renegát spanyol, 1680 kivételével minden spanyol az, akik igazából nem is kalózkodni akarnak, hanem egy korrupt bíró jogsértő ítélete miatt elveszett családtagjaikat indulnak felkeresni,
   - 1 spanyol parti őr, aki zászlósi ranggal kezd (1680)
   - 7 hivatásos, profi kalóz, ezen belül:
     2 francia (1660,1680), 1 angol (1660) „buccaneer", róluk lásd később a 'Megjegyzés rovat'-ot
     1 francia (1640), 1 holland (1620) „privateer", róluk dettó lásd a megjegyzést,
     1 angol (1680) és 1 francia (1560), aki csak úgy egyszerűen „pirate", ill. „corsair", azaz csak úgy kalóz.

Megjegyzés rovat

Nem azért, hogy letoljuk saját magunkat! Csak úgy háttérinfóként, hogy felvághassunk kicsit az ezirányú ismereteinkkel...

A „buccaneer" inkább a holland eredeti „vrijbuiter"-ből (szabad rabló) elfranciásodott és úgy elterjedt „fliboustier". Az angol „buccaneer" eredetije a francia „boucanier" még nem egészen kalóz, hanem vadászattal és húsfüstöléssel foglalkozó szigetlakó telepes, a boucan pedig maga az az indián eredetű herkentyű, olyan rácsos tűzhelyszerűség, amin a húst füstölték. A kapcsolat az, hogy hamarosan közülük és az utódaik közül kerültek ki a korabeli legkeményebb kalózok, a „fliboustier"-ek.

A „privateer"-kalózok a saját történelmi korunkat egy jó évszázaddal megelőzve kerültek a játékba. Ők ugyanis a XVIII. század (főleg második felének) jellemző észak-amerikai és francia kalózai. Szintén bérbevehető profi kalózok, de még az előzőnél, is furább népség voltak! Állami kalózok! Békeidőben kalózkodtak, vagy az anyanamzetük megbízásából regionális háborút viseltek, háborús időben reguláris hadiflotta szolgálatra voltak kötelezve hajóstól. Fogságba esésükkor hadifogoly státusz illette meg őket! (Jellemző hajójuk a gyors brigg, a játékban ez fajzott el „merchantman"-re, és a szkuner, mely nem a sznuker-billiárd!) Olyannyira hivatalos „állami kalózok" voltak, hogy a zsákmányuknak törvényben meghatározott részét be kellett szolgáltatniuk az anyaország tengerészeti hatóságának! Világtörténelmet is befolyásoló szerepük volt a francia és az amerikai „privateer"-eknek az észak-amerikai függetlenségi háborúban, jórészt ők voltak azok akik (fél-)reguláris amerikai és szövetséges francia hadiflottaként gyakorlatilag megbénították az angolok anyaországból jövő tengeri utánpótlását!
Na szóval... Az intrók ezeken belül egy-egy fajtára meglehetősen azonosak. Némi változatosság csak a kalandorokon belül van, akik egyaránt lehetnek zsugások, aranyifjak, vagy éppen szegénylegények, még ugyanarra is. Detto ez a profi kalózoknál. Bár a „privateer"-ek általában a családban, a papától öröklik a szakmát, de elvétve a szegényember legkisebb fia verzió is előjön. Nem részletezzük, hosszú lenne.
Ugyancsak ettől függ a hajóhoz jutás módja is, a hugenotának és a szegénylegénynek általában a család atyai barátja, a jóságos kormányzó bácsi adja, és fedezi a pályakezdés költségeit is, a többiek vagy lopnak egy „warship"-et (lásd később a hajóknál), vagy leginkább egy smucig smuggler-csempészét kell elvenni, aki nem nagyon akar csendestársként a buliba önként beszállni vele, ezért civilizált módon meg kell őt győzni, azaz kicsit megdádázni.

2. Saját nemzetiségű „letter of marque"-unk nem mindig van ám az indulásnál! Nincs:
   - 1620-ban franciaként
   - 1600-ban senkinek,
   - 1640-ben hollandként,
   - 1680-ban angol- és hollandként,
   - renegét spanyolként természetesen sosem
   - a profi kalózokból pl. „buccaneer"-ként, „privateer"-ként mindig, „corsair"-ként is, de „pirate"-ként sosem.

   Viszont:
   - 1560-ban az angol „tengeri sólyom" ugye rögtön kapitányi rangban kezd (oh, kedves esélyegyenlőtlenség!)
   - 1680-ban pedig a spanyol „parti őr"-t indítja zászlósi rangban a kormányzója. (Úgyis renegáttá teszszük!)

3. Ha nincs, akkor ugye már az elején kell venni, pénzért, a saját nemzetiségűt is Az ára többnyire „jutányosan" csak 600 arany. (Tendenciájában, és főleg angolként.) Vagy kellene! Ha tudnánk! De nem tudunk! A kormányzói menüpontok nagyon sok korai játékban le vannak tiltva, nem mehetünk ám be hozzájuk, csak a spanyolokhoz! Ezek a letiltások leginkább akkor szűnnek meg, ha egy-egy várost elfoglalva nekik adunk. De így sem biztos! Még így sem tudtunk bejutni az 1560-as franciában az angolokhoz, az 1620-as hollandban a „szövetséges" angolokhoz (csak azután kegyeskedtek ebben fogadni miután szövetségest cseréltek, spanyolra, engem pedig bűnözőnek minősítettek, még csak meg sem köszönték az egy évvel korábban nekik adott várost!)
   Ezek általában párszázfős, 0-50 „soldiers"-es városok. Jó, itt még csak megértjük, kicsi a város, szegény az eklézsia, nem telik kormányzóra, ha pedig nincs kormányzó, akkor kinél legyen „visit a governor"? Na de az 1620-as Barbados-on, Nevis-en, Saint Christopher-en? Csak a „letter of marque"-ért a markát tartani volt kormányzó, utána illegalitásba vonult? Vagy az 1628-as elfoglalt Havana-ban, mely minden játékban a legnagyobb város, vagy legalábbis a három legnagyobb egyike? (700-800 fős várostól lesz főnök.)

4. Úgy igazából jóformán csak az 1660-as alapjáték indulási feltételei, induló esélyei azonosak, nemzetiségektől függetlenül. A többi korban azonban aranyosan egyenlőtlen feltételek mellett startolhatunk. Nem túl nehéz kitalálni, hogy néhány játék kivételével mely nemzet fiaiként startolhatunk nagy fórral, legyen az létszám, felszereltség, vagy főleg földrajzi pozíció, esetleg háborús viszonyok.

A „Klasszikus példa", 1560:

- A francia corsair Florida Keys-en, vagy Grand Bahama-n kezd, 2 hajóval, 6 ágyúval, 80 fős legénységgel. Idegesítő, kínlódás, mert:
  Már maga a földrajzi pozíció, városkörnyezet a legjobb eély az éhenhalásra,
  A kormányzók ugye, így rang, birtok nem halad,
  Toborozni nem lehet, a kocsmákban esetleg 2-5 fő jelentkezhet is, de leginkább egy sem. Létszámot felvenni csak az elfoglalt hajókról sikerült leginkább,
  Kirabolhattuk akár Havana-t is, de semmire nem mentünk vele. A cucc eladhatatlan volt, spanyol kereskedő nem bizniszelt még felárral vásárolt „letter of marque" esetén sem, angolnak, franciának esetleg 200-300 aranya volt, vagy gyakran üres kassza. A raktár gyorsan megtelt, a cucc csak ránkrohadt. A pénzt következetesen eldugták a kedves polgárok, ami dicsérendő igyekezet, gondosság részükről, csak hát kinek drukkolunk? A crew nem nekik!
  Maximum 140 fős angry hangulatú gárdánk jött öszsze, egy használható város elfoglalásához bizony kevés. Mire a délvidékre levergődtünk, az ottani kisvárosok úgy megerősödtek, hogy azokat sem lehetett bázisnak elfoglalni, a crew hangulata pedig a bányászbéka.... alatt.
- Az angol „tengeri sólyom" Trinidad szigeténél kezd, a déli vidéken, ami kezdésre a legjobb pozíció, 2 hajóval, de a pinisze mellett a bárka helyett fast galleon-nal, 20 ágyúval, 156 fős legénységgel, kapitányi ranggal.
  Az előzőhöz képest sétagalopp. Nem részletezzük, de üzletelni, toborozni, bázisvárost foglani, kormányzót kinevezni, előléptetést, birtokot gyűjteni, szóval mindent lehet, és sokkal könnyebben.
- Nem akármilyen ám az 1600-as 1640-es játékban hollandként kezdeni sem, egy szál 6 ágyús, 20 fős

legénységű fleute („cargo fluyt") hajóba öltöztetett békés kereskedőnek álcázva! Ráadásul még teljes a béketábor is, sehol egy nyavalyás kis háború! Lehet ugyan békésen kereskedni is, és kalózokra vadászni akikkel összefutunk, de a csak kereskedést senki sem díjazza (főleg a crew-nk) és ezekből nehéz lesz meggazdagodni.
1600-ban ráadásul még holland gyarmat sincs, miként ugye Hollandia is csak 1609-től, és ellentétben az angolokkal itt nem tettek ilyen kegyes kis csalást a kedves programozók. (Pl. a legkorábbit, Arubát, de ez végig nincs.)

A „cargo fluyt", eredeti nevén csak „fleute", jellegzetes holland hajó, egy *Pieter J. Zirone* nevű, Hoorn-béli hajóépítő konstrukciója. Úgy látszik minden híres tengeri madár ebben a városban született. Korának legjobb, legkönnyebb manőverezésű hajója, belvizi és nyílt tengeri hajózásra, kereskedelmre és háborúra egyaránt, szinte univerzálisan használható volt. Tudjátok mitől lett szegény ilyen, felül keskeny, alul öblös? Röhejes, de a dán vámtörvények miatt! A dánok ugyanis a fedélzet legnagyobb szélessége alapján szedték a vámot a Kattegat-szorosban. Paff neki, ezt nevezik ugye tudományos módszernek a hajótervezésben. Hoppá, dánok: ők is itt voltak, a Virgin szigetek gyarmatosító urai, kalózai, a buliból kimaradtak!
Féltünk tőle, erre csodálatos dolgokat produkált, szinte mindenre jól tudtuk használni, tengeri csatából ostromig. 1600-ban az induló kikötő, Trinidad kijáratánál rögtön egy francia „fast galleon" várt, 180 fővel, 22 ágyúval. 35 fős, 6 ágyús fleutémmal olyan sportlövészetet rendeztünk ellene, hogy esélye sem volt. 10 fős veszteséggel elfoglalva, ketten rögtön át is akartak igazolni róla. Még francia gróf korunkban is francia-holland háború volt miatta. A valóságban is ilyen lehetett, 1616-ben a Holland Kelet-indiai Társaság fleute-flottája szőröstül-bőröstül lenyelte a spanyolok fűszer-flottáját a védelmére kirendelt hadiflottával együtt, valahol Ceylon és Indonézia között. (Nem csak kincses-, hanem fűszer-flották is voltak, ezeket Manila-flottáknak hívták.)
Igaz, más játékokban nem használtuk, de beledurrantani egyet abba a kedves bumfordi képébe sem nagyon volt szívünk ezek után.

- Gyilkos kezdés az 1600-as francia is,de nem bakfitty 1620-ban vagy 1640-ben sem franciaként kezdeni.
- 1600-ban mindenki **Trinidad**-nál kezd (a spanyol La Vega-nál), a francia pl. 40 fővel, legközelebbi anyavárosai Eleuthera és Grand Bahama, ott a másik világvégen,
- Az angol „felfedező" ugyanekkor ugyaninnen 80 fős csapattal kezd, ha némi történelmi csalással, de két kis gyarmatot is kapott, igaz másutt nem, és éhen lehet halni mellettük, sőt nehezítésként még a béke is tombol az egész vonalon.
- A másik totális békével nehezített angol kezdés az 1680-as, azonban ekkor már nagyszerűen lehet a rabolt szajréval üzletelni, ha rangunk és birtokunk nem is, de a pénzünk szépen szaporodik,
- Ugyancsak randa az az angol kezdés is, amikor 1620-ban nem Barbados-ról vagy Nevis-ről indít a program, hanem Eleuthera-ról kell az éhhalál elől lekínlódni magunkat délre.
- A két vicces holland kezdés pedig 1620-ban van kárpótolva, főleg ha **Curacao**-ról indít a program „privateer"-kalózként nem Florida-Keys-ról vagy Grand Bahama-ról egy 175 fős „fast galleon"-nal.
- Szegény renegát spanyol élete mindig a legkeservesebb, 1620 előtt még nehezebb mint az 1560-as francia vagy 1600-as holland.
- Az angol karriereket (főleg a koraiakat) még kisebb kedves „történelmi bakik" is próbálják segíteni, míg pl. a franciák az 1600-as játékban sem kapták meg az 1568-1623-ig jogos tulajdonukat, Santo Domingo-t.

Néhány ilyen angol apróság még:

- **Nassau** az alapitása előtt már 135 évvel angol a játékban. A sziget 1656-ig spanyol birtok volt, ekkor foglalták el tőlük a Tortugáról kivert kalózok angoljai (meg Port Royale-t is, minden kalózfészek-ellenes spanyol akció új konkurrenciagyarmatokat hozott létre), ekkor kapta a New Providence sziget nevet, felépült rajta egy Charlestown nevű kis település, magát Nassau-t pedig csak 1695-ben alapították.
- **Grenada** az 1600-as játékban angol, pedig csak 1650-ben alapították a franciák és 1762-ben foglalták el az angolok tőlük.
- Az 1640-es játékban már angol **Monserrat**-ot csak 1783-ban kapták meg a spanyoloktól, szerződéssel.
- Az 1624-es angol alapítású **St. Lucia** szerepel az 1600-as játékban. A történelme tipikusan karibi, 1624-től 1814-ig, míg végleg angol birtok lett 14-szer foglalták el egymástól oda-vissza az angolok és a franciák!
- **St. Christopher**-t Santo Domingo spanyol visszafoglalása után, 1623-ban alapították az onnan kivert, zömmel francia boucanier-ek, 1625-ben elűzték maguk közül az angol kisebbséget, akik létrehozták Nevis-t. A franciákat az előzőről pedig a spanyolok verték ki 1629-ben, mire ők megalapították a rettegett, hírhedt kalózfellegvárat, Tortugát. De St. Christopher-re is visszajöttek a 40-es években, sőt 1665-ben Nevis-t is elfoglalták az angoloktól. (Az angolok pedig tőlünk mindkettőt, de csak 1713-ban. Így ment ez akkoriban, ido-oda.) St. christopher a játék időszakában tulajdonképpen végig francia, noha ebben 1640-től már angol St. Kitts. Igaz, történelemhűen 1620-as játékban sem lehetne egyszerre St. Christopher és Tortuga.

Lehetne még folytatni, de minek. Ez csak játék, nem történész vitafórum- főleg Veletek-, egy játék pedig ezektől függetlenül lehet jó is, rossz is. Csak úgy...

5. A „letter of marque"-nak üzletelés szempontjából szinte semmi jelentősége. Spanyol kereskedő kirúghat akkor is ha van, de üzletelhet akkor is, ha már bűnözők vagyunk náluk. Vagy éppen az egyik megveszi azt, amivel az előző kollégája kirúgott, nálunk ez a város kategóriájától függ, úgy figyeltük. A többiek pedig nem finnyásak, nem is érdekli őket, hogy miket mond a kormányzójuk, vagy milyen státuszban — esetleg bűnözőként — szereplünk náluk. Időnként még azt is meg lehet csinálni a spanyolokkal is, hogy visszamegyünk eladni nekik azt, amit éppen onnan raboltunk az előbb. Majd újra kirabolhatjuk. Csak a saját crew-nk nem fogja fel humorosan, ők hamar ráúnnak ha egy helyen rendezkedünk be ilyen tranzakcióink lebonyolítására.

A „letter of marque" arra jó, hogy — talán! — nem díszsortűzzel fogadnak, de ez sem biztos. időnként teljesen hülye módon, össze-vissza, kiszámíthatatlanul hajlamos lövöldözni mindenki. (vagy nemlőni, ez ritkább.) És főleg él a városban a „divide up the plunder" menüpont. Erőddel védett városban rangvagy e nélkül nem.
A „letter of marque" legnagyobb hasznát a kocsmában vesszük. Erőddel védett városban ugyanis e nélkül nem kapjuk meg a „Tavern News" legfrissebb számát az induló városunk kivételével — renegát spanyolként esetleg ott sem — és hiába várjuk a kedves Sea-Dog-ot, hogy bájos mosolyával felajánlkozzon a szolgálatunkba az embereivel. Legfeljebb információval és térképpel házalók jelentkezhetnek. (Kivétel: mentett állásból visszatöltés.)

6. Ha hasogatni akarjuk ama szőrszálat, a kormányzók „megbízást adnak" ellenségeik irtására.

7. A kormányzók időnként amnéziára is hajlamosak, kideríthetetlen okból, ki-(vagy be-)számíthatatlanul újra tartják a markukat a „letter of marque" áráért, még akkor is, ha a szomszédban az azonos nemzetiségű kollégájuk esetleg éppen az előbb léptetett elő és adott birtokot. Ekkor már a kedvezményes 600 arany tarifát számolja fel, vagy esetleg az 1000 arany amnesztiát! Ilyenkor még lőnek is befelé. Ha a főnök nam kapja meg a külön zsebpénzt akkor nincs erdményes kocsmázás, zsákmányosztási lehetőség a városában, szigetén. Angol, holland, francia már mind eljátszotta nekünk ezt a műsort. A kereskedőik ilyenkor is fütyülnek rá, nekik fontosabb az üzlet, de nem nekik van igazuk? (Főleg 1680, ritkán 1620.)

8. Karrier közben meghirdetett amnesztia idején „hostile" titulusunknál senki nem ajánlott még fel amnesztiás „letter of marque"-t.
Parti, vagy macerálásuk elején, míg nem vittünk ellenük túlzásba 600 aranyas második „letter of marque"-t, vagy 1000 ill. 2400 aranyért amnesztiás „letter of marque"-t ajánlottak fel. Ha már nem, akkor túl voltunk a bocsánatos bűnön.
Ugyanígy járhatunk akkor is, amikor két lökött szövetségesünk háborúzik egymás ellen, és kölcsönösen cukkolnak a másik írtására, de ha bármelyikükhöz hozzányúlunk a saját apukánk tetszését nem nyeri meg. (Azaz: a választott nemzetünkét.)

9. A kormányzók időnként nem csak amnéziában, de tudathasadásos azonosságzavarban is szenvednek. Az 1640-es francia játékban pl. a holland kormányzók végig azt szajkózzák, hogy háborúban vannak a franciákkal és a hollandokkal! A kocsmában persze korrigálják, a dutch-ok alatt a spanyolok értendők, ezt is díjazza a kormányzó, nem polgárháború tört ki. Amikor viszont már a spanyolokat is mondják a franciák és hollandok mellett akkor a spanyolok alatt az angolok értendők.

10. Szövetséges, de nem hadviselő ország nem díjazza a szövetségese ellenségének írtását. A szövetség csak a macerára vontakozik, ha bántjuk a szövetségest azért haragszanak.

11. Szövetségek háború nélkül is vannak. Sőt: ha békeidőben kalózkodunk, esetleg senkinek sem fog tetszeni. Egyre-másra fognak alakulni a szövetségek a mi tevékenységünk ellen! Benne esetleg a választott anyanemzetünk, és olyanok akiknek addig csak szívességet tettünk.

12. „Letter of marque"-t természetesen az anyanemzetünk ellenségénél is alapáron vehetünk amíg nincs náluk priuszunk. Sőt, nagyszerűen lehet haladni a ranglétrán, ha közös ellenségünket, vagy az ő másik ellenségét irtjuk — nála is.

13. Viszont, ha renegát spanyolként spanyol városból indulunk, és a felajánlott „letter of marque"-jukat elfogadjuk, akkor azonnal „wary" státuszunk lehet a velük szembenállónál, aki a sajátját rögtön háromszoros áron mérheti még akkor is, ha néhány spanyol szétcincálásával megyünk hozzá. Nem minden játékban, de néha bejön. (1660) Ezek rendszeresen a franciák.

14. Egyetlen kormányzó sem jelentkezett még, hogy az elfogott kalózvadászát kiváltsa. Ha hagyta magát, akkor magára vessen. Még a családjától is mindig más nemzetiségűhöz jött érte váltságdíj, ha már volt. (1560-ban addig a spanyolokhoz.)

15. Az 1560-as karrierjátékban eredetileg nincsennek hollandok, miként még Hollandia sem, hiszen ekkoriban kezdik odahaza spanyol gyarmatként gyilkolni a spanyolokat a felszabadító háborúban. Ekkor még holland karrier sincs.
A játékba behozhatjuk azonban őket is, ha elfoglalt városba holland kormányzót nevezünk ki. Hálából bele is köpnek a lelkivilágunkba. Spanyol hajóik, de saját kalózaik lesznek.

16. Minél reménytelenebb, nehezebben kezdődik egy karrier, a program annél inkább igyekszik, hogy akár egy élet elvesztésével is, rögtön az elején elvegye a kedvünket a folytatástól.

- 1560-ban franciaként nehogy megtámadjunk valakit míg spanyol vizekre nem értünk! Az első rögtön egy őrült francia kalóz szokott lenni, aki éppen erre van szakosítva! Vagy egy életünk kell neki, vagy az egyik hajónkat süllyeszti el.
- 1640-ig bezárólag renegát spnyolként mindig („notóriusan") duke kalózok szoktak elsőként megtámadni, létszámunkat megtizedelni. Ha nem spanyolok, akkor még hiába is fogjuk el őket, mert csak 1640-ben szokott először olyan angol vagy francia kormányzó lenni, akinek be lehet szolgáltatni. Az 1560-as borburata-i indulásnál rögtön ki is nyírtak 13 emberünket. A maradék 51-gyel szárazföldi ostrommal megtámadtuk a 30 fős helyőrségű Margaritát. A terepen 180 védő radírozott le a pályáról.
- Az 1600-as hollandban ugye rögtön egy 180 fős „fast galleon" a 6 ágyús, 35 fős fleutenk ellen. Pechje lett.
- Mindig renegát spanyolként romlik leggyorsabban a crew hangulata.
- .....és még van néhány ilyen verzió a program tarsolyában, aranyos, kedves meglepetésnek.

17. Ha viszont már beindul a bolt, akkor nekünk a francia játékokban futott legjobban a szekér, ilyenek voltak a legsimább ügyek általában, kevesebb szadizással. (Kivéve:1560.)
A legtöbbet viszont talán az 1620-as angolban káromkodtunk, az ötödik év után a program viselkedése már kimerítette a perverzitás fogalmát ellenünk. És csak a könnyű journeyman fokozatban! Meg az újrakezdett 1560-as franciában. Meg...

18. A kereskedők árai meglehetősen kiszámíthatatlanok, a város kategóriája, állapota akkora átfedéseket takar. Persze a játék során a főbb bázisvárosainkra ki lehet gyorsan ismerni, de úgy általában egyébként:
- **struggling** esetében 10-30 arany, de volt már néha 50-80 is,
- **surviving**-gel kezdve már nagy a szórás, itt általában 40-80 arany, de esetleg 120-ig is felmehet,
- **prospering** esetében általában 50-120, de lehet hogy csak 30, vagy lehet, hogy 120-220 arany árakon üzletelhetünk,
- **wealthy** esetében is van ahol csak 50-90, de van ahol akár 110-240 arany árak mellett lehet bizniszelni.

Spanyol városoknál a város gazdagsága egyenes arányban áll a kereskedőik erkölcsi érzékével. **Surviving** esetében minden további nélkül bizniszel még bűnözővel is, de a **prospering**-nél minden további nélkül kirúg már. **Wealthy** rangban is!

19. Egy-egy város gazdagodását mi is elősegíthetjük!
Ha egy elfogadhatóan fizető várost rendszeresen tömünk a rablott szajréval, akkor a város egyre jobban gazdagodik, és egyre jobban fog fizetni, emelkednek az árak.
Ha csak a program közbe nem pofázik egy „x captures..", vagy „Pirates plunder..." szeretett városunk információival. Szinte perverz módot ezt csinálta velünk az 1620-as angol parti ötödik évében: két hónap alatt Spanish captures P. Cabello, Florida Keys, Providence, Curacao, pirates plunder Barbados, Nevis, St. Christoph. Maradt bizniszelni néhány struggling városka, ahol 40-60 tonnaként lehetett eladni 400-500 tonna cuccot, 6-8-szori állásmentés-visszatöltésel. Idegesítő is, amellett romlik a crew hangulata, a reputációnk és a hírnevünk közben.

20. Ha mentett állást visszatöltve csak egy helyre megyünk a városban (pl. kereskedő) és újra mentünk, akkor nem telik közben az idő! Folyamatosan ugyanarra a napra menti a program mint az előző volt! Visszalép egyet időben! (Más a trükk!)

21. Szövetségi hűségek? Hát...
A legstabilabbnak, szinte sírig tartónak egyes francia, ritkábban holland partik francia-holland szövetségei vagy háborúi bizonyultak. Az angolok hajlamosak 3-6 havonta cserélgetni az ellenségüket vagy a szövetségesüket!

A legjobban az 1660-as angol partiban babráltak ki velünk: egyszerre csak mindenki szövetséges lett a spanyolokkal, mi meg ott álltunk mindenkinél bűnözőként! De jó vicc!

Nőügyekről

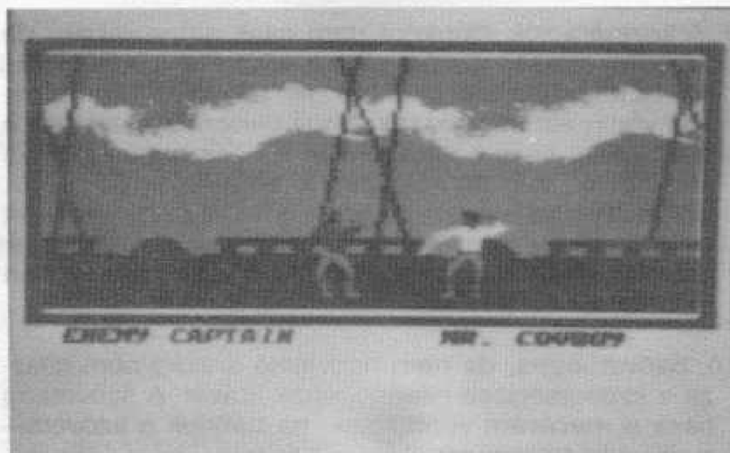
1. A C-64-en kötögetős természetesen nincs, a négy hölgy és azok feleségkénti értékelése, és megfigyelésünk szerint valószínű többletpontszáma a karrierünkben:
- egy hűvösen ravasz tekintetű, rókaszemű bögyös Mona Lisa, aki mint feleség „friendly and attractive woman", 6 plusz pontot jelent,
- egy kedvesen egyszerűen hosszúhajú, szalaggal a hajában, aki feleségként „lovely and cheerful girl", 5 plusz ponttal,
- egy hetyke lezser démon, ő feleségként az „exciting and beautiful creature", 4 plusz pontot ér. Nem csak izgi kis menyecske, vigyázat, hazudós is!
- egy leginkább kopaszodó misszionárius papra emlékeztető banya, kereszttel a nyakában, beesett monoklis szemekkel, feleségnek „shrewish and prestersome creature", 3 pontot ér.

Legkönnyebben a shrewish banya hajlandó hozzánk jönni, ő a leghajlamosabb belénk szeretni is, legtovább kéreti magát az exciting démon. A bögyös attractive Mona Lisának és a szalagos kis lovely-nek viszont meg van az a jó (?nem mindig!) tulajdonsága, hogy főleg a korai partikban kisvárosi kormányzó lányaként már őrnagyi ranguk mellett is hajlandó hozzánk jönni! Sőt nagyvárosban is, esetleg már kapitányként is!

2. A „Well!" kezdetű szövegre a CoV leírásban finoman fogalmaztunk. A csaj ettől sokkal csúnyábbakat mond, igencsak fel van háborodva a pofátlanságunktól! HRMMMPH! Még, hogy Őt egy csóró kalózkapitány! Mikor ő Lady Akárkicsoda!

3. A csajokat csak az országuknál elért rangunk érdekli, fütyülnek ám a karrierünk során véres verítékkel összegyűjtött többire!

4. A szerelmes lánykákban meg van ám a hajlam arra is, hogy a kincses flottákról össze-vissza fecsegjenek, azaz használható információ helyett hülyeségekkel is traktálhatnak. Két szomszéd csaj egymás után tud ám olyanokat mondani, hogy na most melyiknek higgyünk! Hihetőt is hazudhatnak!



Nem volt ám különb a b. nejünk sem amikor figyeltem, öt dobásából csak egy volt igaz! Curacao-ról pl. Spanyolhonba akart küldeni a „Treasure Fleet"-ért, amikor rögtön elkaptam a szomszédos Caracas-on! A kis hazudós! (Ez az exciting démon volt.)
Well! What a cheek... mondjuk mi is. És sehol egy válóperes ügyvéd a játékban! HRMMMPH!

5. Ritkán, de előrodulhat, hogy ugyanaz a kormányzó két egymás utáni látogatáskor más-más csajt mutat be. Biztosan nagy a család. De sajnos nem kérhetjük ekkor vissza az előzőt, hogy sorry Sir, de a bögyös nekem jobban tetszett mint az ön zsémbes anyósa! (Még hogy a lánya!) Új csajjal a minőség romlik!

6. Új kormányzóval természetesen új csaj is jár. De ha már megnősültünk és az apóst leváltják, a nejünk akkor is marad, az új kormányzó lányaként is ő szerepel tovább.
Azt viszont nem tudjuk, hogy hogyan folytatódik a love story ha valaki elfoglala a városunkat, vagy éppen bűnözők leszünk náluk a hadihelyzet változása miatt, önző karrierérdekből. Ilyen még nem jött össze valahogy. (Vagy mégis? Lásd később.)
Nősülés után eme ballépésünk a személyi státusz lapunkon rögtön az első helyen jelenik meg, zárójelben a nevünk mellett.

7. Jól megérdemelt nyugdíjunk elérésekor azonban a feleségünktől is megszabadulunk, nyugdíjasként még akkor sem látjuk, ha éppen náluk vonultunk vissza, feleség vagy csalás sehol.

Gyakorlati kalózkodás

Csak úgy össze-vissza, ahogy az eszünkbe jut.

1. Ha a zsákmányosztás után a civil életbe visszatérést választjuk 3-4 hónap múlva ugyanúgy visszatérhetünk kalózkodni amíg az egészségi állapotunk megengedi. (A „retire" választása, majd a befejezésre „No" válasz.) Ezzel, de a másik expedíció választásával is a megkezdett partinkat folytatjuk.
Nem kell viszont ilyenkor nehézségi fokozatot emelni, így ezzel a módszerrel egy választott fokozatban végigjátszható egy-egy teljes karrier. (Ha csak életet nem vesztünk.)
Mi pl. journeyman fokozatban játszuk a folyamatos partikat, hogy ez könnyű-é vagy nehéz, hát az csak nézőpont kérdése. Ahogy halad a parti egyre inkább szaporodnak ebben is a szadista kiábrándulások, a program egyre nagyobb pofátlanságokra, pofátlan csalásokra képes. Vagy ha nehezen induló karrierről akar lebeszélni már az elején. Pedig ez állítólag még csak az emberbarát viselkedésű gyenge fokozat.

2. Hogy az egészségi állapotunk milyen szisztéma szerint változik a fene tudja, nem jöttünk rá. Általában 33-34 évesen szokta elérni a poor szintet. Azt sem tudjuk, hogy ezután a crew milyen szisztéma szerint küld nyugdíjba.
Ekkor még mindig szoktunk kapni egy körre lehetőséget, de azután teljesen változó. Egyaránt vannak „küszöbértékek", amit ha nem érünk el nem tetszik nekik, és elzavarnak. Ilyenek pl. 2 év — 20, 10 év — 85, 11 év — 105 pont, de ezeket teljesítve is volt, hogy a hatodik körrel nyugdíjaztak, vagy kor szerint már akkor, mikor a 36 évet elértük, de volt hogy 39 éves korban nyugdíjaztak csak, az előbbinél gyengébb teljesítménnyel.

3. Nekünk a kb. kétéves ciklus vált be a zsákmányosztásra.
Ha egy kikötőbe „túlhordott terheséggel" érkezünk és a crew már nagyon várja a részét, akkor ha tovább akarunk menni dezertálni fog a teljes csapat, az egész kasszával.

4. Egyszer sem sikerült rájönni arra, hogy a zsákmányt hogyan osztja fel a program. Nem érdemes utánaszámolni sem, nem fog egyezni a pénzünkkel, jó 100.000 mindig el fog tűnni! (Kalózadó? TB járulék? SZJA? ÁFA? VÁNYA? Esetleg a kormányzó jattja? Ki tudja?)
Journeyman fokozatban cca 10% a kapitányé, ugyanekkora összeg a következő kör kezdőtőkéjére átvitt pénz, majd ami az előző jó 100.000-es levonás után még maradt az a crew-é, bármennyien is vannak.
(Legextrémebb esetünk: Panama ostroma után 358-ból 17-en maradtunk, de hozzuk a zsetont, 134.000 arany !+ fejenként jó 35 tonna szajré, erősek vagyunk! A korábban elfoglalt Puerto Bello-n zsákmányosztás, 350.000 arany felosztva. A kapitány „4 tiszti része" 35.000, a következő kör indulótőkéje ugyanennyi, a crew-é fejenként 11.800. Ez akárhogy is számoljuk csak 260.000, ki sikasztotta el a hiányzó 90.000-t? És mennyi a 4 tiszti rész? Még parasztmatematikával számolva is...)
Sőt, ha szárazföldi ostromnál a teljes csapatunkat kinyírták a bozótharcban, hiába gyalogolunk ám át a legközelebbi saját vagy szövetséges városba crew: 1 fő mellett zsákmányt osztani, akkor sem kapjuk meg az egészet, csak a 10%-ot!

5. A legénység ritkítása zsákmányosztás előtt egy imitált tengeri ostrommal igencsak kockázatos vállalkozás. De erről majd az ostromoknál. A ritkítást azért általában elvégzi ilyenkor egy-egy ügyeletes kolléga, vagy vadász ha belekötünk, csak el ne süllyesszen is!

6. Jó szériánk után, sok összegyűlt pénz és szajré esetén a program menetrendszerűen gondoskodik a nagyarányú létszámcsökkentésünkről egy-egy szárazföldi ostromnál, vagy a tengeren egy-egy emberirtó hajó formájában. Innen folytatni általában öngyilkosság, ez a figyelmeztetés, a feldobott labda.
Viszont ilyenkor még elugorhatunk rokonért, kincsesládáért, ekkor már lesz hozzá türelme a legénységnek. Legfeljebb a reputációnk romlik egyet ha sokan akarnak belénk kötni útközben, ezért nem árt, ha már készülünk rá, és úgy helyezkedtünk.

7. Jó szériánk után szinte menetrendszerűen jön egy olyan kalóz, vagy vadász, esetleg egy agyonfegyverzett kereskedő akivel egyszerűen nem tudunk mit kezdeni, lehetetlen kinyírni! A szélviszonyok nem kötik, csak minket, időben mozdulni, elmenekülni vagy visszatámadni lehetetlen, de ha sikerül is visszatámadnunk, a sortüzeink kanyarban(!) kikerülhetik.

Variációk a végkifejletre:
- kevésbé rossz: a hajónkból sajtot csinál, egy csomó emberünket leágyúz, majd elégedetten távozik,
- sokkal rosszabb: addig abba sem hagyja, és tehetetlenek vagyunk ellene, míg el nem süllyeszti,
- legrosszabb: a hajónk roncsával sikerül összeakaszkodnunk vele, ekkor azonban még az ellenséges kapitány közelében sem járunk mikor már villognak is a találatai az emberkéken. Késdobáló, a hajó másik végéből elintéz tisztességes vívás helyett.

(A programok ilyen pofátlan csalásaihoz már hozzáedződtünk a különböző autó- vagy motorverseny játékokban, ahol sokszor amíg mi a kanyarvétellel kínlódunk, a program a sajátját csak fogja és egyszerűen átemeli a kanyaron túlra. Szóval nem lepett meg bennünket ennek a programnak az előbbi trükkje sem. Természetesen a gyenge journeyman...)
Szóval gondoskodik a program a létszámcsökkentésünkről, ha szerinte nagyon megerősödtünk vagy nagy a létszámunk. Ez nem is mindig rossz, mert általában akkor is kisegíthet vele, ha a hangulat leromlott, lázadásra lehet számítani. Csakhogy:

8. A Murphy-törvények is működnek ám! Néha nem is akárhogy!
- Ha létszámerősítéssel nagyobb szárazföldi ostromra készülünk akkor belebotlunk a legerősebb kalózba, vadászba, a legfürgébb, legpontosabban lövő őrnaszádba, vagy egy agyonfegyverzett kereskedőbe (30-34 ágyús, 220-280 fős merchantoman-ok nem számítanak kuriózumnak, még journeyman fokozatban sem), akik rögtön tervmódosítást javasolnak. (Ja, hogy-hogy őrnaszád? Vannak, és ott ahol lenniük kell, de majd később, a hajóknál, ha kibírjátok addig...)
- Ha már nagyon szeretnénk szárazföldi ostrommal létszámcsökkentést, akkor rendszeresen terepharc nélkül bejuthatunk az erődbe, bármennyi a védőlétszám, főleg ha a hangulat már angry, akkor akár zsinórban foglalhatjuk el a legnagyobb városokat is, és ezután már marha nehéz lesz létszámunkat elfogadható anyagi veszteség mellett megritkítani.
- Vívó emberkénk mindig a legkritikusabb helyzetben szokta eljátszani azt a műsort, hogy elege van már az egész öldöklésből, ő inkább ártatlan moszkitóvadászként a Béke Nobeldíjat szeretné. Csak lóbálja a kardját a feje felett, de egyszerűen nem hajlandó egy becsületeset behúzni vele. Mi ekkor Gorbi-nak becézzük, azonkívül, hogy röhögünk rajta mi mást tehetnénk? Vagy tornázik. Térdhajlítás egy, kettő....

9. Egy igencsak lényeges „apróság", amiről elfelejtkeztünk a CoV leírásban:
A folyó kasszánk 655.200 arany után ugyanúgy lenulláz, mint az ágyúink száma 254-nél!
Kissé bosszantó amikor egy kör végén a kiárusításkor 655.210 helyett csak 10 aranyunk lett! Zsákmányosztásra!

10. St. Augustin 1600-zal kezdve spanyol, Florida keleti partán, a térkép legfelső szélén. Szánjunk rá egy kiruccanást, és próbáljuk meg folyamatosan addig nyírni, míg csak nem sikerül elfoglalni. Nem biztos, hogy jót tesz a crew hangulatának, de a mienknek igen. Ha spanyol marad, akkor állandóan ide, a világ végére akarnak küldözgetni családi ügyben! (1560-ban a becsületes neve Carolina lenne.) Meg Gran Granadára, míg nincs meg.

11. Várost általában akkor sikerül el is foglani, nem csak kirabolni, ha nagy létszámmal vagyunk, és legalább két-háromszoros túlerőben maradtunk az ostrom végén. De így sem mindig, Cartagna, Puerto Bello helyőrségét jónéhányszor kiirtottuk már az utolsó emberig, 320-350 fővel, mégsem kaptuk meg.

12. Egyetlen egyszer sem sikerült várost elfoglanunk:
- Apprentice fokozatú karrierjátékban kísérletezve,
- Ha az ostrom terepharccal kezdődött, (de, már egyszer.)
- Ha a város a kirablás után is „wealthy" vagy „prospering" kategóriájú maradt, (expedíciós játékban esetleg)
- Ha családi ügyben két-három cím volt a tarsolyban. Ilyenkor pl. a program soha nem arról érdeklődött, hogy milyen nemzetiségű új kormányzó legyen, hanem azt tudakolta, hogy nem vagyunk-e arra kíváncsiak, hogy X,Y,Z spanyol donok éppen hol vannak?

13. A negyedik begyűjtött rokon után (hugi, papa, mama, nagybácsi a sorrend) többet már nem kell keresni, együtt a család. Összesen 3 ilyen infót kaptunk csak kocsmában, a többit mindig a kormányzóknál vendégeskedő uraktól. A célvárosban ugyanígy a kormányzónál vagy a kocsmában kellene keresni őket, attól függően, hogy honnan kaptuk. Mivel itt már ugyanis bűnözők vagyunk, egyszerűbb megostromolni és kirabolni a célvárost, mint lopakodással kísérletezgetni, úgyis ki fognak dobni, rablás közben pedig a keresett urak is elő fognak kerülni. Időnként vicces hangulatában ipiapacsot, itt a piros — hol a pirost játszik velünk a program: ingáztat két város között, hogy éppen most ment át a másik, majd onnan meg vissza. He-he, de örül ezért a crew! (Nincs humorérzékük!) Két madárkáért dupla ostrom kell, szólóban kerülnek elő! Kormányzónál infót csak előléptetéskor kapunk!

14. Miután túl vagyunk az első birtokadományon, a vagyonunk két zsákmányosztás között is folyamatosan növekszik, ezek jövedelmével, havonta. Ha van vagy 10.000 acre birtokunk, akkor ez a plusz jövedelem is elérhet havi egy-kétezer arany nagyságrendet, ha jól figyeltük 100 acre-ként havi 10 arany. Nem a partikasszába megy, személyi lapunk vagyon rovatában szaporodik.
Az egyszeri birtokadomány felső határát nem tudjuk, de biztos, hogy nem csak 1200 acre. A legtöbbet egyszerre az 1600-as hollandban kaptunk, 2600-at, 2150-et a Piet Heyn, 2000-t a Baron de Pointis expedíciókban, 2450-et az 1560-as angolban, 1700-at kétszer, 1250-1400-at már jónéhányszor.

A kincsesflottákról

15. Elfogásuk a C64-en anyagilag nem mindig egy nagy szám. Az 50.000 arany itt nem áll, és attól is függ, hogy milyen korban és mit játszunk. Általában olyan 46.000 szokott lenni, a várossal együtt, szőröstül-bőröstül. A négy 1680-as játékban viszont mindössze egyszer kaptuk meg 46.000 aranyat érte, a többi alkalommal következetesen csak 20.000-23.000 aranyat! Kimerültek a bányák, vagy ezek a ... ezt is eldugták?
Hát szóval, egy-egy gazdag város kiadós kirablása többet hozhat a konyhára. Ha belefutunk egy-egybe bónusznak jó, de annyit nem mindig érnek, hogy csak ezeket hajkurásszuk. Ha nagyon keressük őket, úgyse fogjuk megtalálni.

16. A kincses flották mozgását azért némi türelemmel és még több szerencsével azért ki lehet tapasztalni, ami aztán vagy bejön — vagy nem. Nem is érdemes tippet adni erre.
A program meglehetősen szabadon kezeli a menetrendet, még egy-egy játék folyamán is előfordulhat évente 2 hónapos szórás. Ha mentett állásból visszaellenőrizzük, meglehetősen fura dolgokat tapasztalhatunk. Néhány példa:
Az 1680-as franciában Puerto Principe-ből Havana-ban elkapjuk. Három következő kísérletre az egész környéken semmi, egészen Vera Cruz-ig visszamenve, a negyedikre tengeren találunk három galleon-t de egész más irányban: Santiago környékén.
Ugyanebben Campeche-ből Havana-ban elkapjuk. Öt új kísérletből négyszer ott volt, egyszer a környéken sem.
1620-as holland: La Vega-ból Cumana-ban elkapjuk. Három új kísérletből még a környéken sincs semmi.
1680 angol, holland: mindkettőben elkapjuk Curacao-ról Cumana-ban. Három-három új kísérletben a környéken senics semmi.
Hasonló az 1620-as angolban, Santiago Vega-ról Santa Marta-n, és még volna példánk, de minek.

17. Ha szerintünk közel van, akkor az informátoraink közül a kalóznak, vadásznak hinni kell. (Eddig csak egy füllentett.) A lányokban nem mindig lehet megbízni, főleg az exciting démon lehet hazudós. Amikor a kis lovely-t figyeltük, ő 3:2 arányban oké volt. Ugyancsak oké szokott lenni az attraktív bögyös maca is, a shrewish banya ugyancsak csúnyán hazudhat. (Pl. két szomszédos lökött tyúk ugyanakkorra mondta ugyanazt Cumana-ra és Puerto Bellora. Ez még a jobbik eset, mert tudjuk, hogy melyik hihető.) Általában a saját nemzetiségű az igazmondó, a „szövetséges" szokott füllenteni. Még a feleségünkként is!

18. Elfogott kalóztól, vadásztól túl sok átállásra jelentkező (több mint ritkítás előtt voltak!) leginkább kincses flottát jelent a legközelebbi kikötőben. A kolléga nem biztos, hogy a mi ünnepélyes fogadásunkra várt. Galleon viszont nem mindig, 1660 előtt nagyon sok kóborol csak úgy szólóban, ezek inkább csak ettől kezdve.

19. Bár a „Tavern News"-ben nincs hír róla, de előfordul, hogy a konkurrencia is elfog egyet-egyet? Csak úgy heccből figyelve volt már néhányszor, hogy az egyik kikötőben ott volt, de a másikba már nem érkezett meg a menetrend szerint!
Na, de kincses flottákról ennyit, de néha ennyit sem érnek!

Hajókázás, tengeri kalózkodás

20. Apró figyelmetlenségünk a CoV leírás hajó-tablicskujánál: a megadott tonnák természetesen a három „járatos" hajóméretezés közül a „hasznos hordképesség"-re vonatkoznak. Ha csak sima „t", akkor metrikus, ha „tdw" akkor angolszász tonna.
(Vannak még ugye a regisztertonnák, amik hülye módon köblábtérfogatok, és a vízkiszorítások, aminek nem sok gyakorlati haszna van, mert csak hadihajókra használják, de úgy, hogy a hossz- és szélességi méreteket is meg szokták adni mellé, meg a merülési mélységet. Semmi mással nem egyezik, még a hajó saját súlyával sem. Az „igazi" fregatté 600-1000 t volt)

21. A tablicskukban megadott hajótípusokkal nem csak azok, illetve azok nem csak azzal járnak!
- Nem minden fregatt/fast galleon kalózvadász a játékban, a többségük csak dolgát végző hadihajó. Ők a legjobb informátoraink, már a puszta felbukkanásukkal is. Bármely kikötő ki-/bejáratnál (így saját nemzetiségű előtt idegen, idegen előtt saját nemzetiságú, stb.) eddig nem várt járőrfregatt (nem vadász!) váratlan felbukkanása általában hadiállapot változást, új háborút, új szövetséget jelenthet! Kérdezzük meg tőle! Legfeljebb... Ebből is hírt kapunk!
- A „fast galleon" természetesen nem ugyanaz a hajó mint a fregatt 1640 előtt, csak a játékbani paraméterei azonosak. A galleon-ok az 1500-as évek közepén kialakult francia fregatt-korvett az 1600-as évek közepén kialakult francia hajók. (Az angol-galleon továbbélése, fejlettebb változata az 1600-as évek közepétől egészen az 1800-as évek végéig a brigg.) A kettő közötti tudáskülönbségről a játékban is meggyőződhetünk egy-egy „war galleon" elleni kakaskodásban.
- A „pinnace", a „sloop", a „braque" kortól függően bármely zászló alatt hajózhat (akinek van már „sloop" annak esetleg a másik kettő már nincs, de pl. a franciak és spanyolok megtartják a „braque"-t mellette.)
Nem is békés teherszállításra használják őket leginkább, valószínűleg elkerülte az író figyelmét az, hogy ezek bizony hadihajók! Nem véletlenül lehet velük jól harcolni, és nem véletlenül használják egyes játékokban ellenünk előszeretettel a kalózvadászok. (Meg kalóz, meg csempészhajók.)
Ezek, illetve ezek eredetijei a XVII. sz. közepének — második felének 10-30 ágyús kis hadihajói, a (gyors-) naszádok. Legjellemzőbb felbukkanási helyeik is az őrnaszád pozíciónak felelnek meg. Ilyenkor nincs is rajtuk sok cucc, csak a kalózén, vagy ha csempészhajó lehetett.
Azért is kerülhette el ez a figyelmünket, mert a program ugye csak a klózt és vadászt különbözteti

meg, de már nem tesz különbséget az őrszolgálatos hadihajó vagy a békés kereskedő, esetleg csempész között. Gyorsan rájöhetünk ám erre játék közben, elég egy nem-vadásznak azonosított fregattot pl. jámbor kereskedőnek nézni és úgy kötni bele.

Talán az intróból lehetett volna felfigyelni rá, amikor „a fast warship" az, amit szocialista megőrzésre átveszünk. De ha jól tudjuk az angol köznyelvben a „pinnace" és a „sloop" csak egyszerűen naszád, a mai angolszász haditengerészeteknél pedig „warship"-nek a torpedónaszádokat hívják.

- Francia zászló alatt is lehet „cargo fluyt", kortól függ.
- 1560-ban már nincs „war galleon", a spanyol kalózvadászok ekkor leginkább tulspékelt bárkát használnak (mozgékonyabb!) vagy fregattot, ezt inkább semleges nyílt vizeken vagy távolabbi idegen kikötő előtt.
- az 1680-as játékokban már nincs pinisz sem, 1640-ig pedig még nincs szlup, 1628-ban és 1640-ben is csak hollandoknak és holland kalózoknak. „Cargo fluyt" is csak 1600-tól.
- Angol kalózvadászok jöhetnek szluppal is, az 1680-as játékokban kedvenc hajójuk egy-egy szlupnak álcázott mozgó erőd, legalább egy fregatt létszámával, tűzerejével, de a szlup fürge mozgékonyságával. Fregattunkat képes lehet elsüllyeszteni. Aranyos játékszer a program részéről, nekünk annál kevésbé volt öröm amikor az első néhány alkalommal beleszaladtunk egy-egy 220-250 fős, 24-34 ágyús ilyen szlupba. Fregattot ilyenkor szintén saját felségvizeiken kívül használnak, leginkább távoli nyílt vizeken, távoli idegen kikötőknél.
- Francia kalózvadászok is jöhetnek az 1680-as játékokban mindennel, szluppal, bárkával, fregattal, mint az előzők. A holland vadászokat nem is nagyon ismerjük, a hollandokat minden játékban kifizetődőbb fejni, mint rájuk szállni, általában legjobban fizető helyek között vannak, így nem igen szokásunk velük kötekedni.

A játékban szereplő hajók mintáiul valós történelmi hajótípusok szolgáltak, helyenként korhűen, helyenként korban kissé eklektikusan. Kissé stilizált sziluettképeik és vitorlázataik még a megjelenési azonosítástól is jobban tanulmányózható a „white banner" stádiumukban. Az alábbiaknak felelnek meg:

- a játékbani „cargo fluyt"-ról volt szó, a holland „fleute",
- a játékbani „barque", csak bárkának hívjuk a továbbiakban, a mór-arab kalóz eredetű 24-30 ágyús francia „chebec" naszád. Angol neve xebec, hollandul schebecke. Ők nem használták, latin hajó, a kategóriájának kb. megfelelő angolszász naszád a valamivel kisebb két- esetleg három-árbócos „lugger", nem hasonlít rá, a játékban nincs.
- a játékbani „pinnace", a továbbiakban csak pinisz lesz, a chebes kistestvére, a francia „tartane" kisnaszád. Angol és holland nevét nem tudjuk, ők nem használták, latin hajó, spanyol-portugál változata a „felucca". Eredetileg egyárbócos, a játékban kettő. A „chebec"-kel együtt a gálya egyenesági rokonai, kistestvérei!
- a szlup ugyan létezett holland naszád, a játékbani „sloop" azonban nem egészen ő, hanem inkább hasonlít a hajótest sziluettképében és elővitorlázatban tőle eltérő angolszász testvérére, a 10-14 ágyús „kutter" őrnaszádra.
- a játék különböző galleon-jai a VIII. Henrik korában kialakult angol- vagy „Tudor" galleon-ok, különböző méretben. Kettős hadi-kereskedelmi hajók. Utódaik ugye a közepes méretű vegyeshasználatú briggek, és a nagy csata- vagy sorhajók. Nem téveszthetők össze a gályákkal, hadigályákkal (angolul: galley) még spanyol zászló alatt sem, mert azok úgy néznének ki, mintha a galleon-nak kétárbócos „barque" vitorlázata lenne, sőt a gályák eredetileg csak előre tudtak lőni, ott volt az ütegfedélzet, kétoldalt pedig ugye a római, bizánci, velencei korok óta a gályarabok evezői. Ilyen is van, de az másik játék!

A játékbani hajóméretek se tévesszenek meg senkit, talán egyedül a „sloop" a helytálló a szlupra és kutterre. A játékbani fregattunk egy nagy naszád méretű, sőt majdnem akkora, mint kistestvére, az általában 30 ágyús korvett. (A fregattok pl. 40-60 ágyús hadihajók voltak.) Sőt, mint kedvencünk, a korvettel együtt a legszebb a vitorlás hadihajó — a kettő csak méretben tér el — a játékban talán a legrandábbra van rajzolva... Majd csak túléljük.

Mint azt a bizonytalanságot, tudatlanságot is, amire aztán végleg nem jöttünk rá: a tipikusan egyárbócos naszádokon (pinnace-tartane, sloop-kutter) mit, pontosabban mennyit jelent a „lost a mast" állapot, azaz stíl- és CoV-szerűen eggyel kevesebb árbóc? Mennyi is maradt? Már a zsákmányosztás kapcsán írtuk, hogy a „Pirates!-matematika" nem erős oldalunk.

22. A CoV-ban megjelent leírás a végeredményét tekintve tulajdonképpen jó a hajó—szél viszonyokra, bár ez nem nagy hajó—kis hajó kérdése. Ez abból adódhat, hogy a szereplő egyes hajótípusok vitorlázattól függő viselkedése a vízi arcade során a programban — szerintünk — alapvetően jó, valósághűen sikerült, mint szimuláció!

Más a viselkedése, szélfogása a „hosszvitorlás" (a játékban a naszádok) és a „keresztvitorlás" a (a játékban a többi) rendszerű hajónak, és szerintünk ez az, amit a program igen jól szimulál.

Ha ezeket konyhanyelven megismerjük mindjárt könnyebbé válhat a tengeri hadiviselésünk, ismerjük hozzá az alkalmazkodó taktikát, ami a vezérhajónk váltogatásához kell. Nem árt, ha van miből, így jó ha kialakítunk magunkanak egy „standard flottát".

Jól bevált „standard flottánk" pl. 1640-nel kezdődően:

- 2-3 naszád (kopnak! mindig legyen használható tartalék!), a legjobban bevált az 1 szlup + 2 bárka trió,
- 1 vagy inkább 2 fregatt.

Ha egy ilyen ötösfogatunk összeállt, akkor annak gyakorlatilag nincs lehetetlen. Hat hajóig kiegészíthető, nem árt, ha galleon-nal vagy war galleon-nal. Ennél többet nem érdemes cipelni, mert egyrészt már sok inaktív létszámot kötnek le, másrészt az elfogott értékesebb hajókat sem tudjuk megtartani eladásra.

Az 1640 előtti játékoknak van néhány spéci trükkje, és kissé eltérő gyakorlati koreográfiája is, ha eredménythozóan akarunk ténykedni, úgy, hogy egyenlőre maradjunk ezeknél, de úgy általánosan is:

- A keresztvitorlás hajó igazi eleme az erős szél. A fregattunk ilyenkor nem csak nagyon gyors (12 csomós sebességgel legázolhatjuk az ellenfelünket), hanem fordulékony és nagyon könnyű manőverezésű, még oldalszéllel is. Közepes szélben már elveszett a manőverezési tartomány egy része, és főleg a manőverezés gyorsasága. Gyenge szélben leginkább csak béna kacsa a játékban.
- A hosszvitorlás hajónk (játékbani naszádjaink) viszont bármely szélviszonyoknál könnyebben manővereznek, a gyenge szelet jobban fogják (ekkor gyorsabbak is a fregattnál), de oldal- vagy ellenszélben is, kb. 45°-os ellenszéltartományig „szorítják a szelet!". (Hű, de szakszerűek voltunk, hogy miket nem tudunk, nem is gondoltuk volna!) Jól jöhet ostromkor! Még itt is lenne különbség a gaff-vitorlázatú szlup és a latin vitorlázatú pinisz, bárka viselkedése között, de annyira már nem megyünk bele.

Az egyes hajókból eddig kicsiholt legnagyobb sebességek:

- pinisz, szlup 10-10 csomó, a pinisznél gyenge szélben is,
- bárka, merchantman, fregatt 12-12 csomó, (fast galleon is),
- war galleon, galleon 13-13 csomó, de a program 14-et is ki-kihoz a sajátjából. Már mi is, mindkettőből 15-öt.

Harcolni is kéne. Hát kezdjük!

23. Tengeri csatába menet sose azt nézzük, hogy mekkora hajó ellen kell menni, hanem azt, hogy milyenek a szélviszonyok. Hiába választottunk akármekkora vezérhajót, akárhány emberrel, ágyúval megpakolva, ha aztán pofára esünk, mert semmire sem tudjuk használni. A hajónagyság, tűzerő, létszám nem minden, mert ha eredményt is akarunk elérni (általában ezért játszunk) akkor nem csak sok ágyúval a semmibe lövöldözni, hanem mozogni, támadni, támadás és az ellenfél sortűzei elől kitérni is tudni kell. Ehhez kell a vezérhajónkat a manőverezési sajátossága szerint jól kiválasztani.

    A taktika roppant bonyolult, a végrehajtása is, egészen addig, míg ki nem próbáljuk. A lényeg roppant egyszerű és tömör:

    - Lehetőleg mindig olyan hajót válasszunk amelynek sebessége mozgékonysága az adott szélviszonyok között nagyobb, jobb, mint a megtámadotté.

    A többi már csk saját ügyességünk, gyakorlatunk kérdése.

    - Hosszvitorlás naszádot erős szél kivételével lehetőleg ne támadjunk keresztvitorlás fregattal, merchantman-nel, stb, közepes szélben fregatt még bejöhet, de gyenge szélben semmi esélye ellene.
    - Közepes szélben fregattot, galleon-t, war galleon-t támadhatunk fregattal, de ha csak naszádunk van kéznél bárkával minden további nélkül, vagy éppen szluppal is nekikmehetünk.
    - Gyenge szélben viszont bármekkorára csak naszáddal menjünk. A legnagyobbakat is körbetáncolva lövöldözhetjük, eljátszhatunk velük az itt a piros — hol a piros magyar népi játékot. Olyan aranyos pinisszel galleon ellen.
    - Mindig zsákbamacska viszont egy-egy naszáddal támadó kalózvadász: a 2 ágyús 16 fős francia szluptól a spanyol és a francia bárkáján át a 34 ágyús 250 fős szlupig széles a skála, szerencse vagy pech kérdése, hogy mit fogtunk ki.

24. Taktikai tanácsadó a kivitelezéshez: hosszú lenne, csak néhány szempont, mert jó vezérhajó választás után általában a feladat is roppant egyszerű.

    - Jó széllel szemből szembe vagy orral farba (?..!) próbáljuk meg legázolni, lövöldözés nélkül, akkor teljes épségben megkapjuk. Nem árt, ha létszámfölényben vagyunk! Leginkább zsákmányosztás utáni újrakezdéskor van szükségünk így sürgősen egy naszádra a fregattunk mellé.
    - Szélirányból előtte, vagy mögötte haladva, cikkcakkozva, nyúlvadászatot játszhatunk. Ebből szokott leginkább a „white baner" lenni, vagy ha nagy sebességgel próbáljuk meg legázolni a sérült hajót.
    - Igazi élvezetes, jópofa „tengeri csatát" játszhatunk, ha oldairányból támadunk rá. Egész izgalmas tud lenni egyforma nagyságrendű és sebességű hajók között, de eljátszhatjuk a mi gyorsabb hajónkkal lassabb ellenség ellen is. Ezt szeretjük a legjobban, megpróbáljuk leírni:

      Az irányára rézsútosan rámenni, mielőtt befoghatna minket fordulónkkal tűz, rézsútosan el, majd újra irányváltás, és támadhatunk újra. Ha jól csináltuk akkor mindig pontosan oda fog lőni az ellenfél ahonnan 1-2 másodperce jöttünk el, vagy ahol az irányváltásunk nélkül kellene lenni.

      Ha rosszul csináltunk, vagy lassú, nehézkesen fordul a hajónk hozzá (rosszat választottunk), akkor pechünk van. Ehhez a taktikához sebesség, fordulékonyság, és némi gyakorlat kell. A lényeg: mozogni, forogni, és sohasem haladni egyirányban többet mint ami az ellenfélnek kell ahhoz, hogy bemérjen. De ha ennyi időt nem adunk neki, akkor össze-vissza, kiszámíthatatlanul fog lövöldözni, amibe aztán könnyen beleszaladhatunk.
    - Gyenge szélben két lassú hajó között a klasszikus kocsmai verekedés adok-kapok-ja alakul ki, amin csak mi veszthetünk, ronccsá lőtt hajónkkal, 150-200 leágyúzott emberünkkel. Nincs sebességkülönbségünk, fordulékonyságkülönbségünk, egyet tudunk tenni: beállni egymással párhuzamosan a másik tűzterébe, és lőni orrvérzésig, mi is, az ellenfél is azt teszi. Elmenekülni, támadni, a másikra „csáklyázáshoz" ráfordulni egyikünk sem tud, a legkisebbb manőverre 0 vagy negatív sebességünk lesz. Ilyenkor a program egy darabig tűri, de aztán látva, hogy ott állunk egymástól egy-két ujjnyira, és nem tudunk a másikkal mit kezdeni, miután mindkét hajából csak 20-35 fős ementáli sajt maradt már nem várja ki, hogy hajlandó-e elsüllyedni valamelyik szerencsétlen. Szóval jön az „After a long chase...", véget vetnek a zenének, hazamennek a legények..., már akik még egyaltalán túlélték. Nem derül ki, hogy ki a legény...

- Nagyon fontos, hogy lazára vegyük a figurát, nagy és görcsös igyekezetből semmi ránk nézve jó nem szokott kijönni!

25. A szélviszonyok az ellenfélre, annak mozgására nem mindig kötelezőek! Vígan hajózhat ám teljes sebességgel abban az irányban is amerre nekünk krónikus ellenszelünk van! Leginkább jó szériánk után egy-egy túlspékelt naszáddal támadó kalózra, vagy egy 250 fős, 34 ágyús szluppal támadó kalózvadászra. Ez utóbbi angol, a kapitánya leginkább duke, notórius, és késdobáló. De randa munkát tud végezni ilyenkor!

26. Nem árt ha figyelünk olyan apróságra is, hogy az egyes hajótípusok ágyúinak utántöltési sebessége nem azonos! Leggyorsabb a fregatté és a szlupé, ellenségként leggyorsabban töltenek az angolok, igen lassan a nem-vadász galleonok.

27. Ha csak egy fregattunk (fast galleonunk) van, pl. osztás utáni újrakezdéskor, akkor legelőször egy gyanútlan semleges vagy szövetséges naszádot próbáljunk meg elfoglalni magunknak.
Ellenséges naszádok ellen ilyenkor általában rossz szelünk lesz (a parti előrehaladásával mindinkább), az csak gyorsan leágyúz vagy 50 emberünket mire támadásba lendülhetnénk, majd nézhetjük, hogy húzza el a csíkot.
Hajlamos erre a választott nemzetiségünk őrnaszádja is, hiába próbáljuk győzködni, hogy haver, ne hülyéskedj, nekünk is kéne a hajód, add már ide!
(Egyszer, egy felejthető rossz pillanatunkban „war galleon"-t tartottunk meg zsákmányosztáskor vezérhajónak....)

28. Baráti kalózvadászt nem feltétlen muszáj ám megtámadni, még akkor sem, ha jól jönne a fregattja vagy fast gallonja!
Ha támadjuk, először megpróbálja korrigálni a hülyeségünket, békésen ki akar térni előlünk. Ha nagyon forszírozzuk a dolgot, akkor többnyire egyetkettőt belénk durrant: térj észhez öcsi, majd nézhetjük, hogy ott megy. Általában csak a létszámunk és a hajónk látja kárát. A legváratlanabb helyeken szoktak felbukkanni, de ha fregattot akarunk fogni, akkor nem győzzük a baráti vadász és nem-vadász fregattokat kerülgetni. Méginkább a korai játékok fast galleon-jait.
Még rosszabbul járhatunk olyan ellenséges vadászfregattokkal akik előzőleg kalózamnesztiát hirdettek. Velük ilyenkor akár vívásig is szívóskodhatunk, csak éppen nem is olyan biztos, hogy mi leszünk a nyerők.
A nem-vadász járőrfregattok elfogása általában mindig könnyebb, de az ellenséges vadászé is, ha nincs amnesztia.

29. Egy-egy bármilyen típusú elkötött baráti vagy semleges hajó ára míg „no title" vagyunk 200-400 arany plusz kiadás (1000 aranyért „letter of marque"), ha már volt, akkor 600 aranyért új „letter of marque". Nem pénz érte, bárkáért, fregattért megéri, mi csináltunk már jobb boltot. De egy kemény kalóz beszolgáltatásáért már „no title"-ként is elnézik, csak a zászlósi előléptetésünkkor vonnak le 100 acre birtokot ez egyébként jogosból. (pl. kezdésként egy duke kalóz beszolgáltatásakor a „vételár" zászlósi rang + 250 acre birtok, gróf kollégáért ugyanez 150 acre birtokkal, ha „notorius"-ak. (Ha gyáva — nincs birtok.)
Zászlósi rangban már olyan apró csíny, mint egy hajó elkötése bocsánatos bűn, szóvá sem teszik.

30. Fogadó sortűztől, zátonyra futáskor, létszámhiány miatt ritkán a sorban az első, a vezérhajó süllyed el. Marha szemtelen módon szinte mindig a legértékesebb, amiből a legnagyobb kárunk származik, így egy fregattunk, vagy dugig tömött galleonunk, akárhanyadikok is a sorban! Ha pedig egy hadihajó — merchantman párosunk van, akkor általában elnéző a program, a hadihajónk marad meg, még ha fregatt is.
Egy elsüllyedt, vagy elsüllyesztett hajó veszteségét előre nem lehet becsülni, hogy éppen ez volt az amelyiken a családi nagykasszát tartottuk, a pénzünk nagyobbik fele fog elveszni, főleg ha csatában vagy ostromkor a vezérhajót lőtték ki alólunk! Vesztettünk már egyetlen — csatában kilőtt — szluppal 400.000-ből 250.000 aranyat!

Ostrom így-úgy, tengerről vagy szárazföldről

31. Ha egy nagyobb helyőrséglétszámú várost csak kirabolni akarunk (természetesen eróddel védettet) nem pedig az elfoglalásával vagy a saját létszámunk leépítésével akarunk kísérletezni, akkor inkább a tengerről hajóval ostromoljuk ha lehet! Nem egy ördöngős valami, könnyen bele lehet jönni.
Ennek két óriási előnye is van:
- mindig tudjuk, hogy kb. hány védőre számíthatunk,
- jobbat tesz a hírnevünknek az értékelésnél (nem azonos a menetközbeni reputációnkkal, nem is egészen aszerint működik.)

Szárazföldi ostrommal igen gyakran és igen keményen pofára eshetünk!

32. Mindig arról ostromlunk ugye valamit, amerről a főtérképen, ügyelve annak szélirányára, nekimentünk.
Partink előrehaladtával azonban mindgyakoribb az a szemtelen szokása lesz a programnak, hogy
- a főtérkép látómezejéből ellenséges városhoz közeledve eltűnnek a felhők,
- ellenséges városhoz közeledve a szélirány megfordul, a város felől fúj,
- a főtérkép széliránya az arcade-ban fordul meg, vagy a szél az arcade-ban eláll.

Ha nincs legalább 6-7 csomós sebességünk az ostromhoz, akkor inkább hátra arc, vissza a tengerre és a főtérképre, és próbálkozzunk újra, hajót váltva, vagy váltogatva. A fregatt, bárka, szlup kombináció valamelyike a szélfogási, manőverezési sajátosságaik szerint be fog jönni. Esetleg irányt is válthatunk, a legtöbb tengerparti város két irányból is támadható, a legjobbat, a rézsútosat ritkán adja meg a program. Esetleg megpróbálhatunk az arcade térképen is lőtávolon kívül végigmenni, hogy legalább oldalszeles rézsútos támadási irányt keressünk.

33. A CoV-leírás ostromtaktikáját jobb, ha elfelejtjük, ha erődnek a leírás szerint zsinórban egyenesen rontunk neki, akkor leginkább a süllyedő hajónk látványában gyönyörködhetünk, majd a „Your ship is holed..." kezdetű szövegben. Mert onnan is lőnek ám, mindig a bemért haladási irányunkra. És el is találnak, akkor pedig lőttek az egésznek!
Hajóval ostromolva nem szabad találatot kapnunk! Mivelhogy már egy 24 ágyús erőd első találata úgy lelassítja szlupunkat, hogy a második találat elől már kitérni sem tudunk, ettől teljesen manőverezhetetlen lesz, és menetrendszerűen jön a harmadik találat a süllyedő hajónk szép, de nem felemelő, megnyugtató látványával. 36 ágyús erődnél ugyanez a helyzet a fregattunkal is! 48 ágyúsnál dettó, innen a szlupnak kettőt elég. Hajónk nagyságától függően egy 12-től több ágyús erőd első találata után már nincs menekvés.
(Na ezért marha rizikós a CoV-leírásban javasolt létszámleépítés, imitált ostromnál leágyúztatva. Ha pedig a zsákmányosztásra kiszemelt baráti városnál próbáljuk meg ezt, akkor természetesen itt fognak a leggyalázatosabban lőni, elég nehéz lesz az elsőbe belenavigálnunk, és természetesen a legtökéletesebb szelet kapjuk ami csak egy ostromhoz elképzelhető. Maradhatunk esetleg az arcade-térkép szélén, hogy lehetőségünk legyen visszamenekülni a tengerre, de itt is elég nehezen fognak ilyenkor eltalálni, ellenséges erődből is. Intézzük el szárazföldi ostrommal, ha már ezt karjuk. Egy csapattal menjünk a térkép széléhez, a többieket hagyjuk ott, lehetőleg nyílt terepen, amikor a védők lerendezték őket húzzuk ki a csíkot a meghagyott csapattal a térképről. Ettől — meglepő módon még a hírnevünk is emelkedhet az értékelésnél!)
Az eredményes ostromtaktika: jól választott hajóval elnyújtott, de élesen tört cikk-cakkozással, vagy leszűkítve trapéz-fogású vonalban találat nélkül bejutni az erődbe. Ez utóbbinál: az egyenesből meglátva az első lövés irányát, a várható becsapódását, oldalazzunk egy hajószélességnyit előre, majd álljunk egyúttal egyenesbe. A következő lövésnél ugyanez, de vissza a másik irányba, és így tovább, míg csak be nem értünk. Ez utóbbi a kisebb manőverezési kitérők miatt ugyan gyorsabb, de némi gyakorlattal megy csak, a szűk és utolsó pillanatokra hagyott kitérő manőverek miatt nagyobb a találati veszélye, ne csodálkozzon senki, ha elsőre nem fog esetleg sikerülni. Minimun 6-7 csomó kell. (10-12 még jobb)
Ha pedig már benn vagyunk, akkor a vívótudásunktól függően 2-4-szeres túlerő ellen simán győzhetünk. (Nem ritkén 300-350 védőt létszámveszteség nélkül — saját létszám — lerendezünk egy szluppal behajózva, de pl. volt már, hogy ilyenkor Havanaban a szluplétszámból 8 főt vesztettünk 745 védővel szemben, vagy szárazföldi ostromból megmaradt 42 emberünkkel Santa Marta-n 14 fős veszteségünk lett 390 védő ellen! Ez utóbbinál a város védői a szárazföldi ostrom előtt 90-en voltak, ebből maradt a 390 fő a terepharc után. Majd szárazföldi ostrom is lesz....!)

34. Egyes városok tengeri ostromát szintén nem árt előbb gyakorlásként kipróbálni, az itteni viszonyokkal megismerkedni, nehogy a kezdő kalózok az első éles ostromkor lepődjenek meg.
Ezek: Maracaibo, Margarita, St. Catalina (Providence, Vera Cruz, St.Augustine, és más okból pl. Cumana, Martinique.
Az első néhánynál az arcade-ban a támadásunkat korallzátonyok nehezítik, és mindig a legszűkebb hajózó csatornába szoktak a legpontosabban lőni az erődből. Nem csak a fogadó sortüzekre kell figyelnünk, hanem arra is, hogy közben zátonyra se fussunk. Az igazán aranyos az tud lenni, amikor az arcade-ban egy nagyobb zátonypad középső zátonyának a tetejéről kell indulnunk, oda landoltatott a program a főtérképről. De jó vicc!
Cumana és Martinique ostromához csak naszád való, krónikus ellenszél nevű tengeribetegség szokott itt fellépni. Itt jön(-ne) nagyon jól, ha sikerülne kifogni a délnyugati rézsútos támadási irányt, csak a program a rézsútos irányt ritkán ismeri, leginkább akkor nem , amikor kellene. A fregattunk szélfogásával itt szinte semmi esély az eredményre.

35. Két tengerparti város csak szárazföldről támadható, ezek: Cartagena és Barbados.
Nyugatról támadva mindkettő előtt összefüggő korallzátony van, amin nem tudunk átjutni, csak zátonyra futásunkat közli eredményként a program. (Ha ki nem lőnek addig.) Délről támadva az erőd mindkettőnél messze, hátul, a város mögött lesz, hiába érünk partot, a program he-he, közli, hogy innen ugyan sosem jutunk az erődbe, menjünk már vissza a tengerre és próbálkozzunk gyalog! Ugyanezt a szöveget kapjuk akkor is, ha rossz helyen értünk partot hajóval ostromolva, pl. az erőd előtti szigetecskén, vagy az erőd elé benyúló kis földnyelven, ilyen városok is vannak, vagy kisodródtunk.
Behajózni viszont — csak úgy — minden további nélkül lehet, ekkor nem zavarja a programot az összefüggő zátony, ha pedig délről megyünk és haragszanak ránk: lőni fognak, és ránk, nem köztünk lévő városukra. (Ostromkor többnyire nem lövik.)

36. A szárazföldi ostrom sokkal lassabb a terepharcnál, de legalább kitűnően gyakorolhatjuk a vulgáris kifejezések felidézését, emlegetését közben. (Most játszol vagy...?)
Sőt ha gyengébb idegzetű játékosok vagyunk, vagy egy jó kört sajnálunk, esetleg életvesztéssel elpaszszolni akkor nem árt, ha volt a közelben mentett állásunk.
Lévén hogy:

37. Egy-egy város szárazföldi ostromlása meglehetősen kételű fegyver!
Ha a program nem enged be az erődbe, hanem előtte terepharcot ad, akkor nem a rendes védőlétszámmal kell többnyire felvenni a harcot, hanem annak 2-4, esetleg 6-szorosával! Ezek aztán jöhetnek minden módon, hajó, lovasság, gyalogság, ez utóbbi kettő esetleg „golyóálló, páncélos alakulat"-ként is! (Harci elefánt vagy légicsata nincs kár.) Hogy kik ezek, felmentő sereg, civilből felfegyverzett milícia vagy más, azt jótékony homály fedi. **(Castro-internacionalisták? — CoVboy)**
Ráadásul a pofátlanság tetejeként ezek az „ideiglenesek" a későbbiekre is ottmaradnak (nem politika, nem történelemóra, **Pirates!**-játék) megkeserítve ez-

zel a későbbi tevékenységünket is, ha visszatérünk! Így tulajdonképpen mi magunk feltuningolhatjuk egy-egy város helyőrségének a létszámát egy szárazföldi ostrommal akár az eredeti 3-4-szeresére is!

Helló, itt vagytok még? Akkor most kössétek fel, vegyetek nagy lélegzetet, hosszú példabeszéd jön, néhány extrémebb esetünkkel!

- Malária Barbados-on, kocsmai infó szerint 90 soldiers. 245 emberrel támadunk, a kinti terep megtisztítása után 46-an érünk az erődbe, ahol még mindig 175-en várnak. A kinti hullákat nem leltároztuk. Mentett állásból békésen ellenőrizve tényleg 90-et adott a városi info.
- Havana-i malária, kocsmai info szerint 190 soldiers. 315 emberrel támadunk, a terepen 700-tól több a védő. Mikor elfogyasztva őket az erődbe érünk, még ott is van 485. 90 megmaradt emberünkkel tudunk elmenni, pofátlanságként a vihar rögtön visszalökött minket, mire az info közölte, hogy befutott a Treasure Fleet... A jó nénikéjét! Mentett állásból tengeri ostrommal ellenőrizve valóban 190-en fogadnak.
- Puerto Bello, malária után az info szerint 185 fős helyőrség, ott a Silver Train is! 515 emberrel ostromlunk, vagy 300 az előtte elfogott war galleon vadászról állt át, irtás előtt nem voltak annyian. A fogadóbizottság létszámára nem emlékszünk, de mire az erődben is végeztünk az 515-ből 27-en maradtunk. Átbattyogtunk Panamába crew-ért, lopakodás sikeres, jelentkező nincs (az állásmentés—visszatöltés trükkre később jöttünk rá), de van tőlünk is 3 dobbantó. Így elsüllyedt (volna!) létszámhiány miatt 4 hajónk, ezzel és a 3 lelépővel kb. tízszeresét vesztettük (volna!) a bolton mint amit a Silver Train hozott. Azért csak (volna!), mert ekkora pofátlanságot mi is rögtön viszonoztunk első dühünkben. (Sőt, ez volt az első ilyen esetünk.) Mielőtt ide jöttünk, Santa Catalina-n mentett állásunk volt...
- A vadász ugyanúgy jön, a jelentkezőit elküldjük, a Silver Train ugyanott, de hajóval ostromlunk. Eredmény: fogadóbizottság 185 fő (plusz 100-zal?), mi vagyunk a nyerők. Lehet, hogy nemfair eljárás volt a részünkről, de nem mi kezdtük!
- Indián támadás után 320 védő Cartagenában. Ötszázegynéhánnyal megyünk neki. Védők minden elképzelhető módon és elképzelhetetlen mennyiségben, csak kicsi piros hajóból 4. Lovasok 250-300 fő, gyalogosok egyébként 450 fő körüli csapatokban. Mire átrágtuk magunkat az erődbe, és ott akkor győztünk az utolsó pillanatban a vívásban, amikor 785 védővel szemben egyedül maradtunk.... (Az utolsó kettőt akkor nyírták ki mellőlünk amikor a főnök végre hagyta magát térdelő testhelyzetben püfölni.) A kirámolás megadva, crew 1 fő, de az happy hangulatban és marha erős, viszünk valami 500 tonna cumót, és aj he happy hangulatban gyalogolunk Santa Martára új crew-ért, és velük vissza a cuccért. (Jó, ha Santa Marta-t már az elején elfoglaljuk magunknak vagy a szövetségesünknek!)
- Két másik esetet már írtunk, amikor az 1560-as spanyolban Margarita 30 fős helyőrségének 180 védője radírozta le 51 emberünket a terepen, és az 1600-as hollandban, amikor a 90 fős helyőrségű Santa Marta-n még mindig 390-en maradtak a terepharc után.
- Az egyik legkáromkodósabb partiban, az 1620-as családi ügyben várnak Cartagenan. Mentett állás Curacaon, cirka 200 fővel megyünk, a helyőrség 230 fő. Lopakodásra kidobnak, ostromolni kell. Golyóálló páncélos századok, zászlóaljak radíroznak le a terepen. Előző mentett állásból cheatelek, plusz 85 fő toborzásával. Így se jött be, a program is rátett a saját védőire az előző feltupirozott létszámhoz képest is még 200-at!
- Leginkább cartagenai trükk szokott lenni a terepharcban a páncélozott, golyóálló védőcsapat, de jött már be néhányszor Havanán, Santiagon, ritkábban Caracason és Santo Domingon. Ez kétféleképpen is működik: jön vagy 100-120 fős lovascsapat, és saját vesztesége nélkül záront a fedezékből lövöldöző két legerősebb csapatunkra, majd ott helyben lemészárolja őket, még ha a mieink 150-200-an vannak is, úgy hogy nekik csak 20-30 fő veszteségük lesz, a másik verzió szerint 400-500 gyalogos védő csinálja meg ugyanezt, esetleg két csoportjuk összeállva, muskétásaik aránya a létszámukban 80-90% is lehet!
- A lovas védőcsapatot időnként csak előételnek adja a program a 3 gyalogos védőcsapat mellé. Szerencsére nagyon ritka.

Hát... valahogy az ilyen apró meglepetések is kimaradtak a CoV leírásból, nem csak a lenullázó partikasszánk.

Természetesen ez még mindig csak a „journeyman" fokozat! 70 ágyús „war galleon"-okkal ebben még nem találkoztunk, de az sem lehet rosszabb, mint az ilyen szárazföldi kirablások. **(Finomak voltatok! — CoVboy)** Ebben a fokozatban a „war galleon"-ok 54 ágyúig szoktak jönni. 46 nem számít kuriózumnak, leginkább egy 16 ágyús chebec-naszád bárkával szoktunk velük csemegézni. Nem egy kuriózum ebben a fokozatban sem a 20 ágyús, 160 fős kalóz-pinisz, a 24-34 ágyús, 200-250 fős kalóz- (de inkább 1680-as angol kalózvadász-) szlup, a 30-34 ágyús 220-280 fős merchantman, de ettől túlfegyverezettebbeket még nem fogtunk ki, csak egy 24 ágyús 192 fős kalóz-piniszt.

Persze oké, védjük magunkat, jó a CoV-leírás taktikája is, csak hát ugye a program helyenként igencsak pofátlanul viselkedik!

Mert azért mindjárt másképp néz ki a menyasszony, ha pl. 190 védő helyett 1100-1200-zal (ebben a terepen legalább 500 muskétával), vagy esetleg 320 védő helyett 1800-2000 fős hadsereggel (a terepen ebből 800-900 agyonfegyverezett muskétás) kell felvenni a harcot. A sok lúd pedig... , az ilyen sok védő pedig leginkább kalózt győz(het).

Nem tudjuk, hogy az ilyen hadsereget milyen szisztéma szerint állítja ki a program ellenünk, azt sem, hogy ilyenkor hogyan számítja a saját muskétásait, de egy-egy többszáz fős defender-csapat 80-90 %-a is csúzlis úriember lehet. Fene tudja, hogy a mi csapatunknál is hogyan kapjuk a muskétás létszámot, akkora a szórás. Mi már azon sem csodálkozunk, ha fele annyi muskéta sincs kiosztva mint az ágyúk száma, de azon sem, ha két-háromszorosa. Negatív csúcsunk: 195 fő, 186 ágyú, 47 csúzli.

38. Tippjeink a CoV-leírás taktikáján túl a terepharcos ostromhoz:
- Rendezzük csapatainkat széthúzott háromszög alakba, és folyamatosan nyomuljunk az erőd felé. A leggyengébb csapatunk legyen a védők felé, ők legyenek az áldozati barikák, hagy szórakozzanak velük, a másik kettő a háromszögben a védők lőtávolán kívül. Nagy létszámveszteségünkkel jár, de a védőlétszám függvényében eredményes lehet.
- A kapott tereptől függően kicserélhetjük a védőket, egy csapatunkkal mögéjük kerülhetünk, mire kapcsolnak már nem érnek utól az erődig. A két erősebb csapatunkkal álljunk fedezékbe, úgy hogy minél távolabbra kicsaljuk a védőket. A leggyengébb csapatunk legyen a mozgató csali. Míg a fedezékben lévő csapatainkkal szórakoznak a legerősebb csapatunkat óvatosan vigyük ki innen, lopakodjunk kerülővel az erőd felé. Ha korán észreveszik, álljunk át a csalikra, mozgassuk úgy őket, hogy újra a fedezékben lévők elé vigyék a védőket. Ha már nagy fórunk lett a támadásra kivont csapattal, vagy a kertek alatt új fedezéket értünk el vele, akkor a többieket hagyjuk, ahol éppen vannak, ezekkel pedig támadás az erőd ellen. Odabenn úgyis összegyűlik mindenki, a kinnmaradt ostromlók és védők is. De támadáskor alig maradtak benn!
- Ha a korábban írt hadseregekbe vagy páncélos alakulatokba futunk bele, akkor kétféle eredményes taktika van: hátra arc, és húzzuk a csíkot, meneküljünk amíg tudunk és ha van kivel. Az így otthagyott várost aztán a továbbiakban nagy ívben kerüljük ki, mert hosszútávon legalább annyi védője lesz a városnak, mint amennyit otthagytunk. Vagy: kapcsológomb, and load latest savegame. Ez a leghatásosabb.
  Esetleg megpróbálhatjuk, hogy mi jön ki belőle. Igaz, hogy csak egyetlen egyszer, de már mi is kaptunk páncélosokat: az 1560-as angolban 62 fős 25 muskétásos csalink nyírt ki hirtelen fedezékbevonva 250 fős itt rájuktörő védőcsapatot 5 fős saját veszteséggel Santiagonál.
- Az előző kicselezést megpróbálhatjuk két csapatunkkal is, ekkor felváltva ellentétes irányba mozgatva őket, lehet hülyíteni a védőket, nem fogják tudni merre menjenek.

39. A szárazföldi ostromnak egyetlen előnye van: fele-fele arányra javulnak az esélyeink, hogy hozhatjuk az összes pénzt. De ha ostrom előtt a parti vizeiken lövöldözésbe keveredünk, akkor a pénzt el fogják dugni, úgy hogy ilyenkor jobb nem kötekedni senkivel!

40. Terepharcnál csak a védők tudnak menetközben tüzelni, a mieink csak állóhelyben, vagy csak lőnek, vagy csak masiroznak! A hazai terep a védőknek lejt, ők gyorsabban mozognak!

41. Még egy pofátlan trükk a terepharcnál: csapatainkat a part mellett, benn a vízben kapjuk. A védőket nem hatja meg az idilli pancsikázásunk, mert mire egy reumás teknős gyorsaságával sikerül partra kecmeregnünk ők már röhögve ott várnak, és ki is nyírnak. (Jellemzően Cumana ostromakor.)

Spéci trükkök a korai időszakok karrierjátékainál főleg az 1640 előtti játékokban.

1. Néhány alapvető különbség, bevezetőként:
- Kevesebb létszámot tudunk tartani, hajlamosabbak dezertálni,
- A terepharcos ostromoknál az 1000 fő feletti védőseregek ritkábbak, helyette sokkal gyakoribbak a golyóálló védők,
- A kirámolt városok gyorsabban újragazdagodnak,
- Választott anyanemzetünk vagy bérmunkaadó gazdánk a spanyolok elleni odaadóbb, kitartóbb háborúzással segíti előmenetelünket. (kivétel: 1560-ban a franciák, később az angolok.)
- Eredményünket az értékelés a pontozáskor jobban respektálja,
- Tengeri közlekedésünk jóval nehezebb (jelzős szerkezetek!), a szélviszonyokat időnként csak az „okádék" jelzővel lehet érdemben minősíteni. A legkülönbözőbb lassúsági rekordokat tudjuk felállítani. (Sajátunk: 1560 francia, Santiago Vega és Maracaibo, kb 1200 km, 150 nap alatt, cirka 8 km/napnak felel meg. Napi néhány órás úszva vontatással gyorsabb lenne., főleg ha éhesek a cápák. Sajna, ezt nem választhatjuk.
- Lehetőleg ne bántsunk senkit a spanyolokon kívül, bármelyikünk jóindulatára szükség lehet. (Így is lesz haragosunk.)

2. A nem-spanyol városok olyan kicsik, hogy semmire sem használhatók, kormányzóik is csak évek múlva lesznek. Még 1620-ban is csak Curacao és Barbados a két stabil kivétel az elején.
   Ha meg akarunk élni, akkor eróddel nem védett spanyol városokat kell használni „bázisunknak", míg meg nem erősödtünk szövetséges város foglalásához, majd az meg nem erősödött ahhoz, hogy eltarthasson.
   Szóval nem szabad rögtön nekiugrani a könnyű prédának, mert ők lesznek az eltartóink. Ezekben kereskedhetünk, toborozhatunk, zsákmányt is oszthatunk. Az áraik ugyan nem érnek az égig, de még mindig jobbak az angolok, franciák gyakran üres kasszáinál. A struggling, surviving spanyol kereskedők nem moralizálnak holmi tisztességről, kalózokról, ők is meg akarnak gazdagodni, ezért inkább bizniszelnek. Ha prosperingre gazdagodtak és lelkizni kezdenek, akkor ki kell őket rabolni, ettől megnyugszanak, észhez térnek, és üzletelnek.

3. Ha gazdagabb spanyol városba lopakodva sikerült amnesztiát venni, ne rohanjunk a kereskedőhöz, mert azzal együtt is ki fog rúgni. Vagy állásmentés és visszatöltés, vagy csináljunk egy ki-be menetet, csak ezután fog üzletelni. Ha fog!

4. Ha legénységet is akarunk tartani, akkor cheat-elni kell a kereskedőnél az állásmentés-visszatöltés trükkel, hogy mindent eladhassunk. A crew roppant dühös ha többszáz tonna eladatlan, ránkrohadt cuccot furikázunk folyamatosan ide-oda.

5. Más az eredményes tengeri hadviselés taktikája és koreográfiája is, ugyanígy a célszerű „standard flottánk".

Renegát spanyolként és egyes korai francia partikban piniszünk van induló hajóként. (Igen szemtelen gyorstüzelő kisnaszád!)
Ilyenkor szokott jönni, az hogy a jó égbe nem akar sikerülni egy-egy bármilyen nemzetiségű bárkát, merchantmant fogni magunknak. Nem jönnek, felszívódnak, a Bermuda-háromszögben.
Akik jönnek abban sincs sok köszönet, kemény kalózok (bár a fedélzetmesterünk azzal cukkol, hogy csak gyávák), nagy veszteséggel jár az elfogásuk, ha sikerül. angolt, franciát nincs kinek beszolgáltatni, az első alkalommal lelécel, és újra támad.
Jönnek viszont zsinórban a spanyol piniszek, 4-5-öt gyorsan összekapunk tréningként, meg hogy raktérünk és ágyúparkunk is szaporodjon valamicskét, és éhen se halljunk.
És jönnek, jönnek az angol és francia fast galleonok! Ha megpróbáljuk egy-egy pinisszel megcsipni őket, akkor ők sem sokat szórakoznak velünk, egyszerűen két sortűzzel elsüllyesztenek, ők is tréningként, járőrözés közben. (Nem is kalózvadászok!)
A bevált taktikánk: a pinisszel spanyol galleont kell fogni! Nem is olyan lehetetlen, ki kell próbálni! Ha a galleon megvan, akkor ezzel már kis létszámmal is mehetünk nagy hadihajó ellen.
Hogy ezzel a mutatvánnyal a saját crew harci kedve, önbizalma jött meg vagy a programét sikerült átmenetileg elvenni? Nem mindegy? A hatás, vagyis az eredmény ugyanez.
Az egyes korai karrier-partikban:

- az 1560-as franciában az őrjöngő francia kollégát a bárkájával hagyjuk a fenébe. A saját bárkánkat tartogassuk egy esetleges váratlan war galleonra. A Havana előtti pinisz-vadászat után galleon is szokott jönni.
  Ez a parti annyiban kivételes, hogy bár 6 ágyúnk van kezdéskor két hajóra, az első csatában mind a 6 a harcoló hajóra kerül, minddel harcolhatunk!
- A Hispaniola-i spanyol, francia kezdéseknél a fast galleon-okat hagyjuk békén, angol, francia kalózzal lehetőleg ne kötekedjünk. A La Vega-Santiago közötti spanyol-pinisz vadászat után Jamaica keleti partjánál, általában ott a kis zátonynál szokott jönni a galleon.

Na, ezeket kell a piniszünkkel elfogni! Sőt.. el kell fogni! De ne lőjünk sérültre, mert sokszor követi „bónuszként" egy war galleon is, annak pedig majd ezt is el tudjuk fogni, de ezúttal ne sajnáljuk az ágyúzást, majd a seregünk maradványával bevitorlázhatunk pl. Santiago Vegara a sebeinket nyalogatni.
A délvidéken a galleonok felbukkanási helyei általában Borburata/Caracas és Cumana között, vagy a Maracaibo-i öböl bejárata Coro és Maracaibo között. Itt időnként hemzsegnek a galleonok — és a spanyol vadászok! —, főleg ha nagyon igyekeznek innen máshová.

6. A korai játékok erdményes „standard flottája":
   - 2-3 naszád, ezen belül inkább 1 pinisz, a többi bárka,
   - 1-2 fast galleon (1 is elég szokott lenni),
   - legalább 1, de inkább 2 galleon,
   - esetleg tartalék merchantman, míg a többi össze nem állt.

Kiemelt szerep ezekből a bárkáknak (a talán leguniverzálisabban használható naszád, szélerőtől függetlenül gyors, fordulékony és elég tisztességes sortüze van) és a galleonnak fog jutni: „konvojvédelem" war galleonok ellen. Naszádokkal, fast galleonnal támadhatunk, ostromolhatjuk, de ezek ellen csak ezt a kettőt tudjuk a korai játékokban hatékonyan használni.
Fura az eredményes harcmodor galleonnal másik nagy hajó ellen, leginkább egy olyan bikaviadalhoz tudnánk hasonlítani, amiben mi vagyunk vele a bikák. De jó széllel igencsak hatásos! Jóóókora nagy íven kanyarodik, ha fordulóban rükvercet fog, abból is elég nehéz kivenni, de kemény kalózvadász ellen sokat jelenthet az ágyúzata és a 13-15 csomós sebessége.

7. Időnként roppant utálatos hajó tud lenni a war galleon, fast galleonnal ellene igencsak nehéz dolgunk lehet. (Szluppal szétlőhető.)
   Szemtelen szokása az is, hogy a gyenge szeles kocsmai hirig után, amikor a program már nem várja ki, hogy ki lesz a legény a kocsmában, és véget vet a zenének nem az „After a long chase..." szöveget kapjuk ellene mint egyébként, hanem azt, hogy mi menekültünk el, az meg lekapcsolt egy tömött galleon-unkat!

8. Kalóz ellen sokszor elég az, ha nem akarunk leállni kisnaszáddal kekeckedő kollégával (vagy francia vadász-szluppal) szórakozni: támadjunk rá teljes ágyúzatú fregattal, fast galleonnal, merchantmannel. Üdvözöljük rögtön jólnevelten: egy-két sortűzzel. Ha a hajójához képest nem 2-3-szorosan túlfegyvezett, ennyi elég is neki, a „cowardly pirate"-je máris észnélkül menekül, mi pedig az ellenkező irányban távozhatunk a képernyőről. Naszádunktól nem fog megijedni, a bárkás sem biztos, hogy ijedős!

9. Nem kalózvadász hajók közül a fast galleonok, fregattok, galleonok is lekapcsolnak egy hajónkat, ha csatában menekülünk tőlük!

10. 1640-ben meggondolandó, hogy szlupot vagy fregattot hagyjunk-e meg zsákmányosztáskor! Új fregattunk gyorsabb lesz!

11. Baráti fogadó sortűz általában üdvözlő díszlövés, vagy uff-uff! Ijesztgetés, többnyire nincs káros hatása.

Vegyes saláta I. Újra csajozás.

1. Nősülésünk után előfordulhat, hogy a hoppon maradt lányok és lányos papák meg fognak sértődni, a saját nemzetiségűeken és a démonokon kívül nem állnak szóba velünk a korábbi informátoraink, elő sem jönnek. Ezeknél viszont gyorsan leváltják a papát.

2. Ha nem saját nemzetiségű asszonykát választunk, akkor a két ország között először szövetség, majd többnyire háború lesz. Ha már háborúban voltak, akkor a műsort békekötéssel kezdik. (Francia játékban általában nem veszik zokon más csaját.)

3. Az asszony városát a program többnyire megkíméli. Ha mégis elfoglalja valaki, akkor a nejünknek lőttek, még akkor se kapjuk vissza, ha sikerül ugyanolyan nemzetiségű kormányzót kineveznünk oda. Családi állapotunk nős marad, új asszonyt nem választhatunk. (Ha bűnözők lettünk ott: nem áll szóba velünk.)

Vegyes saláta II. Állásmentés trükkök és „időgép"

1. Ha a kereskedőnél úgyis chat-elünk az állásmentéssel, akkor megérkezve vásároljuk fel a készletét. Visszatöltés után többnyire emelt áron sózhatjuk rá. (...nincs szaga...)

2. Ha egy városban állást mentettünk, majd visszatöltjük, a két mentés között az ügyeinket intézve, akkor nem fog telni közben idő. Minden mentésünk az érkezés napjára fog történni, minden visszatöltés onnan fog indulni, a plusz 3 napot rátéve, amit minden behajózásnál felszámol a program. (Egyébként is.)
Két kivétel van: ha a hónap váltott közben, vagy hajónaplóba bejegyzett esemény történt (előléptetés), vagy olyan infót kaptunk (rokonról, úton lévő kincsesflottáról).
Bónuszként hónap váltáskor is előfordulhat, hogy a korábbi időpontra kapjuk a mentést. Ez jó, mert a hónapváltáskor birtokaink 1 havi jövedelme ismételten hozzáíródik a personal status-unk vagyon rovatához. (Kétszer kapjuk ugyanarra a hóra.)

3. Ha zsákmányosztás után az új kanyar induló állását kimentjük úgy, hogy még nem voltunk senkinél, majd ezt visszatöltjük, megint működhet az időgép, néha egész extrém módon:
   - Ha eredetileg 4 havi pihenőt kaptunk, akkor visszaállíthatja 3 hónapra, amivel megintcsak nyertünk 1 havi dupla jövedelmet, meg egy plusz aktív hónapot.
   - Néha olyan meglepőt is adhat, hogy a visszatöltés után nem a kapott 3-4 havi pihenő utáni időről, hanem a zsákmányosztásra érkezés napjától folytathatjuk, arra mentve tölt vissza.
   Ez igazi bónusz, mert 3-4 hónapra dupla jövedelmet kapunk, ugyanennyi aktív hónapot a játékhoz.
   Ez még a kincsesflottákat is meghülyíti, mert ha valamelyik már úton volt a mentéskor, akkor ugyanabban a városban lesz a visszaléptetett időpontban is, de ha újra eljön az indítás ideje, akkor mégegyszer elindul. Így ugyanazt a kincseflottát kétszer is elfoghatjuk, pl. a Silver Traint január-februárban és május-júniusban is — ugyanott!!!
   Kicsit zűrös, úgyhogy megint példabeszéd:
   December 15-én érkezünk zsákmányosztásra pl. Curacao-ra. Az állást kimentjük. Zsákmányosztás után rögtön kimentjük, ezen már az időközi jövedelmünk a birtok után 4 hónapra hozzáírodott a personal status bankszámla rovatában. Ezután informálódunk, a csaj azt mondja, hogy a Silver Train Cumanaban van. Az előző állást visszatöltjük, és meglepődünk, hogy december 15 van, a vagyonunk az áprilisival egyezik, és a Silver Train Cumanban van, de ha folytatva áprilisig eljutunk, akkor mégegyszer ott lesz, és a vagyonunkhoz is ismételten hozzáíródik havonta a birtokok jövedelme. Tök jó.

Vegyes saláta III. Újra kincsesflották.

1. A város előtt a tengeren elfogott kincses galleon(ok) a C64-en bonus(ok). Nem vonja le ennek összegét a városban levőéről.

2. A kincsesflotta szállítmánya a kortól függ, minél későbbi időt választottunk, annál kevesebb. Tapasztalataink:
   - 1560-ban (és expedícióban) 50-54 ezer arany,
   - 1600-ban általában 50.000 arany,
   - 1620-ban (1628 expedícióban) 46-50 ezer arany,
   - 1640-ben 44-46 ezer arany,
   - 1660-ban (és 1666, 1671 expedíció) 34-36 ezer arany, de van, hogy a 46 ezret is megkapjuk,
   - 1680-ban (és 1692 expedíció) 20-23 ezer arany.
   Ezek olyan jó átlagok, néha eltérhetnek tőle.

3. A CoV-leírásban említett Basic hibaüzeneteket (csak egyfajta van belőle) leginkább kincses flották elcsípésekor kapjuk.
Ha a parti-kasszánk egy fogásnál túllépi a megengedett 655.200 aranyat, akkor jön az „Illegal quantity" Basic hibaüzenet. Ekkor nem úgy csinálja, mint a kereskedőnél, hogy lenulláz és újrakezd.
Leginkább akkor jön, ha zsákmányosztásra készülve futunk bele egy kincseflottába, vagy utolsó fogásra készülve a program bedobja egyszerre, egy városban mind a kettőt. (Van ilyen vicce.) Elfoglalva jön a Basic hibaüzenet, a 'Restore' gombot megnyomva kapunk egy „Ready"-t, egy „Run"-t begépelve vagy a városi menüben, vagy a város mellett a főtérképen találjuk magunkat. A hajónapló szerint kiraboltuk a várost, kincsesflottástól, de a party statusban ellenőrizve minden készletünk az ostrom előttivel egyezik, csak a kinyírt crew-nk hiányzik. Mindent a városban hagytunk. Kissé kínos, ha számítottunk a kajájukra, és az erőviszonyok számunkra rosszul alakultak.
Előfordul még ha egy-egy tengeri fogásnál lépjük túl az összeget, vagy a kereskedőnél hajó eladásával.

4. A két kincsesflottát együtt, egyszerre Nombre (del) Dios-on, majd Puerto Bello-n szokta a program bedobni.
Vagy azt a verziót, hogy a Treasure Fleet itt van, a Silver Train ugyanekkor Panamában. Ekkor először Panamába megyünk, a Treasure Fleet türelmesen megvárja, hogy ott mire jutottunk.

5. Ha a kincses flották egy-egy kikötőjét elfoglajuk, akkor a menetrend a következőekben esetleg 2 hetet előre lép. Vagy nem.
(Teljesen hülyén hajlamosak járni. Ugyanannak a játéknak egyik évében október helyett augusztus 16-án fogjuk el a Silver Traint Nombre (del) Dios-on, a következő évben októberben, de a Treasure Fleet-tel egyszerre, aminek viszont csak decemberben kellett volna itt lenni, a harmadik évben a Treasure Fleet kimaradt, a következő év februárjára csúszott át. Vagy az aranyos kellemetlenség, az 1640-es spanyol játékban: amikor ott kéne lenni az üres Rio de Hacha-t foglaljuk el szövetségesre. Ha ebből a mentett állásból Maracaióba megyünk, akkor Santa Marta-n van, ha Santa Marta-ra megyünk, akkor Maracaioban van. Mókás, tényleg.)

6. Teljesen szubjektív, de szerintünk a szárazföldi ostromnál szadizásra hajlamos Rio de Hacha helyett sokkal könnyebb a kincsesflottákat Maracaibo-ban, tengeri ostrommal elfogni. Bár az 1560-as játékokban ezt szokás megkapni szövetséges városnak elfoglalva. (1600-tól pedig Puerto Bello-t Nr. 1. bázisunknak.)

7. Parti elején rögtön próbáljunk meg rástartolni a legközelebbi kincsesflottára. Mindjárt jobban respektálnak utána. (A kocsmákban is.)

Vegyes saláta IV. - Tényleg vegyesen

1. Merchantman-es kalózok csak az 1620-as és 1680-as játékokban nincsennek. A többiben nem is olyan ritkák!

2. Ha a crew hangulata „angry", és lakatlan területen vetődünk partra, a program ugyan nem írja ki, de akkor is lelécelnek néhányan, mert utána a létszámunk és a kasszánk is megcsappan.

3. Nem tudom mi a szisztéma, de ha fogyó kajánál erdős részen partraszállunk crew-t legeltetni, akkor néha újra lesz 20 napi kaja. Őskori vadászat — gyűjtögetés módszerrel? Vagy lelép a többlet crew az előző szerint? Nem tudtuk ellenőrizni, ritkán, véletlenszerűen jött, ha direkt próbáltuk sosem sikerült.

4. Ha kifogyott a kaja „porciózni kezdik a zsákmányt", és a nyílt tengeren dezertáltak. Hogy hányan és mennyi pénzzel, azt csak a party status-unkból tudjuk meg. Hogy mi lesz velünk a nyílt tengeren hajó és kaja nélkül, csak pénzzel, legyen az ő gondjuk.

5. Zsákmányosztás során a fokozatok szerinti 2, 4, 8, 16, „tiszti rész" kapitányi részesedés nemes egyszerűséggel a kassza 5, 10, 15, 20%-a.

6. Rossz választás utáni reménytelen karrierre két verzió jött:
   - Ha a jampit sikerült leklopfolni, akkor az eredeti alapállást kaptuk, de ágyú nélküli 8 fős hajóval, mindenkinél bűnözővel. Sima ügy, játszható. Erőd nélküli városba kell járni, toborzással, hajófogással kezdeni. A többi idővel kialakul.
   - Ha nem sikerült a vívás, akkor 35 éves korral lefutott karriert kaptam, ágyú nélküli hajóval, 8 fős „angry" crew-val, teli kasszával, jókora vagyonnal. Zsákmányt osztani nem lehet, állásmentéssel cheat-elni nem lehet, a hajó a tengeren van, visszatöltés után gyalogos kalózok leszünk. Így aztán a crew dezertál a teljes kasszával és 1 életünkkel, 1 évi kényszerpihenő után lehet folytatni, 36 évesen, ágyú nélkül, 8 fő crew-val, mindenkinél bűnözőként.

   Érdekes viszont, hogy a parti állás részleteit, így vagyon, parti kassza, térképek, mindig valamelyik előtte játszott partival egyezően kaptuk!

7. Ahogy zászlósi rangban egy hajó elkötése, úgy kapitányi rangban egy városuk kirablása is bocsánatos bűn, de bárókéント már akár háromért sem teszik szóvá. Korai játékokban semmi értelme, mert többet fogunk veszteni a bolton ha visszamegyünk kereskedni, mint amit az egyszeri kirámolás hozott. 1640-nel már esetleg lehet, ha mással akarunk jattot kapni érte.

8. Kocsmában vett city-info rögtön felíródik a „Cities"-be, ezért tűnik úgy utólag, hogy meglévőt adtak. Ha pedig valamelyik városét nagyon kínálgatják az nem véletlen: vagy értékes figyelemfelhívás, vagy csak szórakoznak velünk. (Túl drágáért többnyire az utóbbi.) Ha pedig egy szövetséges városét ajánlgatják zsinórban, akkor azt hamarosan el fogja foglalni valaki.

9. Időként szánjuk egy kis időt arra, hogy terepismereti gyakorlatért tegyünk éles játékon kívül egy-egy üres kört. Ismerkedjünk a jellegzetes azonosítási alakzatokkal (szigetek, szigetcsoportok, félszigetek, zátonyok) olyan részen is, ahol élesben ritkán tevékenykedünk, mert város nincs a környéken. Időnként ilyen kalóznemjárta helyre is szokás eldugni egy-egy rokont, kincsesládát, pl. Missisipi-deltába, a leendő New Orleans helyén (St. Augustine környékének mondja!), a Hondurasi öböl partvidékén vagy valamelyik kis szigetén (Villahermosa környéke, legalábbis szerinte), vagy a Bahamák szigetdzsungelében. A crew pedig haragszik érte, ha netán a másik világvégén keresgélésre, térképazonosításra pazaroljuk a drága kalózidőt! (Az inka-kincset 100.000-ért nem árt az első térképrészről elhozni!)

10. A folyamatosan tartható crew létszámunk a kortól függ, mindenkinek kialakul gyakorlatban idővel. Ettől többet nem szabad erőltetni, mert ha a játék szadizó kedvében van, akkor úgyis annál nagyobb hadsereget fog bedobni ellenünk, vagy már az indulásnál dezertáltatja, esetleg neház lesz leépítenünk.

11. A folyamatos partikat journeyman fokozatban játszva legjobb hasznát úgy vesszük, amikor több párhuzamosan, 1-2 hetes kihagyással játszott parti során a fedélzetmester figyelmeztetet már közeledve, hogy a megtámadásra éppen kiszemelt várost már korábban elfoglaltuk szövetségesre. Rajta kívül ki a csoda tudja, hogy éppen melyikben, mit, kinek.

    A Cities-ben hajlamosak besárgulni, a hajónapló is túllép rajta, de amíg benne van, szerepelhet csak úgy, hogy plundered, vagy plundered és ezzel együtt captured, de akár plundered és akinek adtuk captures az illető várost.

12. Két apró figyelmetlenség volt még a CoV leírásban:
    - A városok ostromakor a kincsesflottákat kaphatjuk el, kalózflottákat írtunk helyette.
    - Visszavonulás után a „Return to pirate life"-fal kalózkodhatunk újra a korábbival azonos nehézségi fokozatban. A „privateering"-gel kiváltjuk az obsitot, akárcsak a „Remain in..."-nel.

      Nem kell kivárni az értékelési procedurát ha a privateeringet választottunk, de az utána következő kérdésre, hogy be akarjuk-e fejezni a játékot a „No" választ adjuk. Ekkor ugyanúgy az előzőt folytatjuk, azonos nehézségi fokozatban.

Trükközések a záró értékeléshez
avagy hogyan manipulálhatunk a végeredménnyel, záró pontszámunkkal úgy, hogy csak játszuk a játékot.

1. Expedíciót játszva a kiírás szerint csak forintosított vagyonunk és záró hírnevünk adja az értékelést. (Emellett még valamit sumákol benne, mert a szinte azonos produkcióval zárt Morgan és l'Olonnois expedícióból az előzőre 78, az utóbbira csak 67 pontot kaptunk. (A korábbi időket itt is magasabban pontozza.)
   - Ne hagyjunk nagy birtokadományos előléptetést a végére, mert annak havi jövedelme már nem jelenik meg a personal statusunk bankszámla rovatán.
   - Ügyeljünk a záró hírnevünkre, ha kell hozzuk helyre! (Nem a folyó reputációnk, a karriernél van róla szó, hogy hogyan.)
   - A Hawkins-expedíciót játszva, ha birtokot is akarunk, ne angol kormányzókat nevezzünk ki. Leghűségesebb partnereink a hollandok lesznek. A franciák békét fognak kötni, az angolok nem hajlandók háborúba lépni a spanyolokkal.

2. Visszavonulásra készülve az utolsó félév során kísérjük figyelemmel az eredményünket „Próba-visszavonulással."
   Baráti városban ügyeink rendezése után: állásmentés (!!!), zsákmányosztás, civil életbe visszatérés, pontozás, Hall of Fame kérdésre „No", másik játék invitálásra „Yes" válasz, és tölthetjük is vissza az előbb mentett állást. (Ha mentettünk!!!)
   Ebből már tudhatjuk, hogy min kell javítanunk, és hogy hol fog beállni kb. a pontszámunk a maximumra.

3. Karrierjátékban három ponton trükközhetünk, javíthatunk:
   - időben, a csúcson önként megyünk nyugdíjba,
   - ugyanaz a produkciónk decemberben 10-15 ponttal többet ér mint ha januárra átcsúszunk,
   - záró hírnevünk nem egészen úgy működik, mint a folyó reputációnk, jó sok is van belőle.

   Ezzel a hárommal akár 15-25 pontot is javíthatunk!

4. Záró hírnevünk nem egészen sorrendben: „Active and daring", „Daring and bold", „Bold and fearless", „Brave, bold and fearless".

Notórius folyó reputációnk mellett a záró „active and daring", vagy „daring and bold" is lehet. Ekkor kellően szorgalmasak voltunk ugyan, de nem elég bátrak, keveset kockáztattunk. Látványosan javítható, ha 3-4 alkalommal kis létszámmal nagy túlerő ellen támadunk, pláne ha győzünk is. (Érdekes, még akkor is, ha jókora veszteségünkkel elhúzzuk a csíkot, vagy direkt nyíratjuk így ki a legénységünk nagy részét.)

Javasolt taktika: álljunk be 2-3 hajóval 80-100 fős létszámra, és támadjunk meg hajóval olyan városokat, ahol 3-4-szeres túlerő lesz.
Rögtön értékeli a program a bátorságunkat, emeli a hírnevünket, hozza a pluszpontokat.
(Piszkos trükk, de jól fizet: a visszavonulási városunkban vegyük át a jattot a kormányzónál, hajó, ágyú, és néhány napi kaja kivételével adjunk el mindent. Ezután ostromoljuk meg szárazföldről a várost, a védőket két csapatunkkal csaljuk ki jó messzire, a harmadikkal, egy kislétszámúval álljunk lesben az erődhöz közel. Nyírassuk ki a két csapatunkat, majd amíg a védők visszafelé caplatnak a meghagyottal vegyük be az erődöt, ilyenkor alig maradtak benn. Kirámolás után a szajrét eladhatjuk ugyanitt, mert a rangunk miatt a csínyünket már elnézik.)

Ennyit sikerült összehordani második nekifutásra erről a nagyszerű stuffról, amely méltón megérdemelte, hogy úgy összességében ennyit foglalkozzunk vele, talán nem véletlenül tornássza fel magát a mai napig a C64-es TOP listákra. Ha mégis kihagytunk volna valamit, akkor azt jövőre már majd egy külön könyvben fogjuk dióhéjban összefoglalni. (Ez persze csak vicc volt — CoVboy) Ja, a hintekért köszönet illeti Torba László gyöngyösi olvasót, valamint itt van még egy jó kis táblázat (thanks to Smaca alias Hajzer Barnabás, Százhalombatta cityből)

THE NEW CARRIER

Idő	Nemzet	Legsg.	Ágyú	Arany	Kaja	Goods	Hides	Tobac.	Sugar	Város	Vagyon	Föld	Rang	Hajók
1560	English	156	20	1000	20T	50T	0T	—	—	Trinidad	200	0	Captain	Fast G., Pinnace
1560	French	80	6	4000	30T	0T	0T	—	—	Grand Bahama	200	0	L.of Marque	Barque, Pinnace
1560	Spanish	60	6	1000	10T	0T	0T	—	—	Borburata	200	0	Notitle	Pinnace
1560	Dutch	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
1600	English	80	8	2000	20T	30T	—	0T	—	Trinidad	200	0	Notitle	Merchant Man
1600	French	40	8	5000	10T	10T	—	0T	—	Trinidad	200	0	Notitle	Barque
1600	Spanish	60	6	1000	10T	0T	—	0T	—	La Vega	200	0	Notitle	Pinnace
1600	Dutch	20	6	8000	20T	25T	—	0T	—	Trinidad	200	0	Notitle	Cargo Fluyt
1620	English	40	10	4000	18T	0T	—	0T	—	Eleuthera	200	0	L.of Marque	Barque
1620	French	56	8	4500	12T	10T	—	0T	—	Tortuga	200	0	Notitle	Barque
1620	Spanish	60	6	1000	10T	0T	—	0T	—	La Vega	200	0	Notitle	Pinnace
1620	Dutch	175	22	4000	20T	0T	—	0T	—	Curacao	200	0	L.of Marque	Fast Galleon
1640	English	40	10	4000	18T	0T	—	—	0T	Eleuthera	200	0	L.of Marque	Barque
1640	French	48	10	3000	12T	0T	—	—	0T	Tortuga	200	0	L.of Marque	Pinnace, Pinn.
1640	Spanish	60	6	1000	10T	0T	—	—	0T	La Vega	200	0	Notitle	Pinnace
1640	Dutch	20	6	8000	20T	25T	—	—	0T	Trinidad	200	0	Notitle	Cargo Fluyt
1660	English	40	8	2000	14T	0T	—	—	0T	Port Royale	200	0	L.of Marque	Sloop
1660	French	48	8	1000	13T	0T	—	—	0T	Leogane	200	0	L.of Marque	Sloop
1660	Spanish	60	6	1000	10T	0T	—	—	0T	Caracas	200	0	Notitle	Pinnace
1660	Dutch	40	6	2000	20T	0T	—	—	0T	Curacao	200	0	L.of Marque	Sloop
1680	English	56	8	1000	12T	0T	—	—	0T	Nassau	200	0	Notitle	Sloop
1680	French	48	8	1000	13T	0T	—	—	0T	Tortuga	200	0	L.of Marque	Sloop
1680	Spanish	44	8	2000	12T	0T	—	—	0T	San Juan	200	0	Ensign	Sloop
1680	Dutch	40	8	4000	15T	15T	—	—	0T	Curacao	200	0	Notitle	Sloop

POOLS OF DARKNESS

Forgotten Realms. Hallot már valaki erről a sorozatról? Az SSI valamikor, néhány évvel ezelőtt a *Pool of Radiance*-szal nyitotta meg a sort. Pár hintet mi is ejtettünk róla a CoV 12-ben. A sor a *Curse of Azure Bonds*-szal folytatódott, erről a CoV 8-ban olvashattunk. Ezután következett a *Secret of the Silver Blades*, melyhez kaptatok egy adag térképet is a CoV 16-ban. Az első kettőhöz még volt egy pár tipp a CoV 20/21-ben is. Következzék most a sorozat negyedik részének ici-pici ismertetője, térképekkel illusztrálva.



Ebben a játékban már igazi profi hősök vagyunk, s ez kihat a karakterszerkesztésre és a játékra egyaránt. Nagyon szuper, hogy egy berhelés nélküli harcos lehet úgy 135 HP-s is, a tolvajok meg mind 16. szintűek, ha újat kezdünk **(Má' bocsánat bácsikák, de mi az a HP, Hewlett Packard? — CoVboy)**.

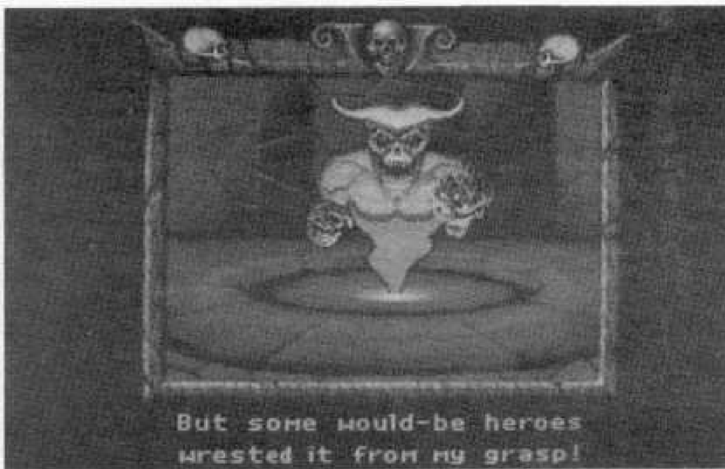
Csatlakozunk az előttünk szólóhoz. Nagyon sok levelet kaptunk, akik azt kérték tőlünk, ugyan írjunk már a CoV Adventour rovatában bővebben általános információkat szerepjátékokhoz. Nos, a CoVboy-hoz hasonló ismeretekkel rendelkezők számára először is egy rövid áttekintést adunk arról, milyen információk ismeretére van szükség ahhoz, hogy valaki egy SSI-féle játékkal el is tudjon kezdeni játszani **(Csupa fül vagyok! — CoVboy)**.

Szóval ezekben a játékokban egy csapatot kell összeverbúválni. Egy csapat mindig karakterekből áll. Ez idáig nem hinnénk, hogy meglepő lenne.

Mi az a karakter? Tulajdonságok jellemzik, valamint, hogy főképpen mihez ért, s milyen fajból való.

A tulajdonságok általában:
STR - erő - ütés ereje, sebzése, cipelési súly
INT - ész - maximális varázslatszám, gyors felfogás
WIS - bölcsesség - agytámadás elleni védekezés
DEX - ügyesség - védekezés, reflex







CON - egészség, életerő - + HP, sokk és feltámasztás túlélése
CHA - vonzerő - meggyőző képesség (a *POD*-ban)

Minden tulajdonság értéke általában 3-18-ig terjed, de lehet 19 is, ha valami pluszt kapott egy faj miatt, vagy erős varázslatoknál a 18-as erő megnőhet 22-esre is.

A karakter osztályok:
Fighter - harcos (STR). Itt van még egy % is az erőben 18-nál, a max. a 00, a min. 01. Általában kétszer támadhatnak egy körben.
Thief - tolvaj (DEX)
Magic-User - varázsló (INT)
Cleric - pap (WIS)
Paladin - lovag (csakis az erkölcsös lovag értendő itt) - Harcos + Pap (CHA)
Ranger - kósza, vándor harcos, de az íjat szereti, kevésbé erős, de okosabb
Druid - akármi, ami csak TRUE NEUTRAL-nál lehet, s a játék során csak varázslatfajtákból vannak ilyen típusúak.

A karakter fajok:
HUMAN - ezek mi vagyunk
ELF - tünde
HALF-ELF - féltünde
HALFLING - félszerzet, hobbit
DWARF - törp(e)
GNOME - gnóm
Hobbit, törpe, gnóm lehet pl. tolvaj-harcos keverék.

A tündék ügyesebbek, de százalékban gyengébbek. A féltündék egy kicsit gyengébbek csak az embernél. A törpök nagyon rondák, s 1%-kal gyengébbek, de +1 CHA. A gnómok és a hobbitok ugyan csúnyábbak, de egészségesebbek, a gnómok ügyesebbek is, a hobbitok pedig tolvaj-képességekben jártasak. A legjobb mindenhol az ember. A nők mindenhol gyengébbek (az intelligenciáról nem is beszélve!), s nem is adnak pluszt, csak változatosságot a csapatban **(Ennek a mondatnak minden szavát beigazolta az élet is, bocs Zita! — CoVboy)**.

Hogy szerkesszünk karaktert?
Általában a faj és az osztály kiválasztása után választhatunk jellemet. Egyes fajoknál van osztálymegkötés is, de ezt mindenki látni fogja, pl. hobbit nem lehet varázsló.

Jellemek:
LAWFUL - törvényes
NEUTRAL - semleges
CHAOTIC - törvénytelen
GOOD - na, ezt nem mondjuk meg
EVIL - gonosz
Jó, ha a legtöbb LAWFUL NEUTRAL vagy NEUTRAL GOOD, esetleg TRUE NEUTRAL (valódi semleges) vagy LAWFUL GOOD (tök rendes). Egyes osztályoknál lesz megkötés, akkor csak azokat fogja kiírni, ami lehetséges.

A tulajdonságok, az osztály és a faj alapján fogja kiszámolni a jellemzőket.

A jellemzők:
HP - Hit point, sebzéspont, mennyi sebzést bír még ki
AC - Armour Class, védettségi szint, ez függ még a nálunk lévő tárgyaktól is.
ThAC0 - találatpont
Encumbrance - megterhelhetőség, a nála lévő tárgyaktól és pénztől függ
Movement - mozgáspont egy körben
Damage - sebzés találat esetén (x+y(+varázslattal))

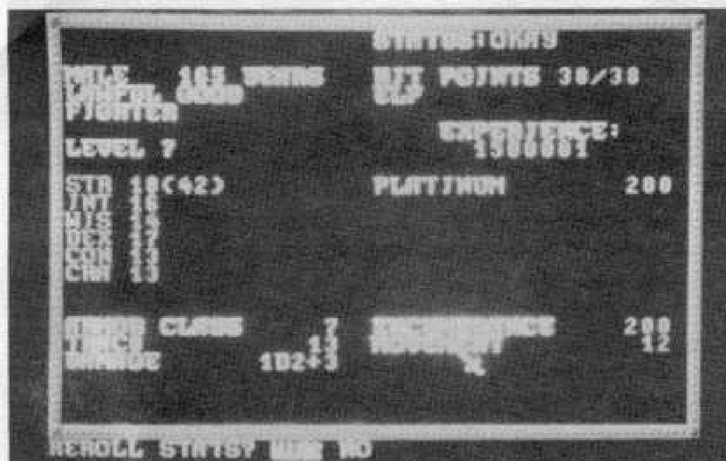
Ezt követően megadja az **EXPERIENCE POINT**-ot és egy **LEVEL**-t. Az EP csatában, jótettben, helyes döntésben nő, s ha kellő mennyiséget elért, akkor **LEVEL**-t (szintet) léphet, így megnő egy két jellemzője, s néha tulajdonsága is. Varázslóknál, papoknál csak meghatározott szinttel lehet egy-két dolgot varázsolni.

A megfelelő ikonnal beállíthatjuk, hogy nézzen ki a karakterünk, milyen fegyver legyen nála stb.. Ezt természetesen lehet változtatni játék közben is.

Most tekintsük át a tárgyakat:
A cipelendő/cipelt dolgok több csoportba oszthatók:

Pénz:
Platinium (1 db - 1kg) - 5 arany;
Gold (talán még van ilyen, de a többi olcsóbb - réz, ezüst, elektrum kimaradt);
Gem - Drágakő, az árát a boltos határozza meg. 50-300 Pl;
Jewelry - Ékszer, szintén a boltos ad árat rá. 400-2000 Pl;
Ezek a karakterlapon (**VIEW**-en belül) vannak kijelezve.

Pools of Darkness (64, Amiga, PC)



Fegyverek:

Ez igen fontos. Vannak korlátozások osztályonként.
Harcos: —
Tolvaj: hosszú/rövid kard, bunkó, tőr, dobónyíl, parittya
Pap: csak tompa, buzogány, láncos buzogány, FLAIL stb.
Varázsló: tőr, bot, dobónyíl, gerely (ez nem biztos)

Jó sok van belőlük, csak párat sorolunk fel:
BASTARD SWORD - lamer kard (félresikerült)
BATTLE AXE - csatabárd
BROAD SWORD - pallos
COMPOSITE LONG BOW - jobb, mint a LONG BOW
COMPOSITE SHORT BOW - jobb, mint a SHORT BOW
DAGGER - tőr, dobható
DART - dobónyíl, csak dobható
FINE LONG BOW - (a legjobb ijféle)
FLAIL - nincs magyar megfelelője, sok kis szöges buzogány fejjel, amik láncra vannak fűzve
HEAVY CROSSBOW - számszeríj, de nehezebb, s erősebb, mint a LIGHT CROSSBOW
JAVELIN - gerely
LIGHT CROSSBOW - számszeríj, QUARREL is kell
LONG BOW - nagy íj (hosszú)
LONG SWORD - hosszú kard
MACE - buzogány
MORNING STAR - láncos buzogány
PIKE - lándzsa
SCIMITAR - findzsa (görbe kard)
SHORT BOW - kis íj (rövid) - nyíl (ARROW) kell bele
SHORT SWORD - rövid kard
SLING - parittya, töltettel (BOLT)
TWO-HANDED SWORD - kétkezes kard
WAND OF ... MAGIC MISSILE, ICE STORM, FIREBALL, LIGHTNING lásd varázslatok

Páncélok, védelem (AC csökkentő):
BRACERS - csuklóvédő — AC 4, AC 6 fajtákkal
HELM - sisak - AC=AC-1
SHIELD - pajzs — AC=AC-1
MAIL-ek:
  BANDED - pikkelyes bőring/bőrpáncél
  CHAIN - láncing
  LEATHER - bőring/bőrpáncél
  PLATE - lemezing/nehéz páncélzat
  RING - gyűrűs bőring/bőrpáncél

Ruhák (nincs sok értelme):
BELT - öv
BOOTS - csizma
CLOAK - köpeny (vagy palást)
RING - gyűrű (nem varázslatos!)
ROBE - csuha vagy köpönyeg

Egyéb tárgyak:

BOULDER - kő
DIAMOND - nem tudod, hogy mit jelent?
EMERALD - zafír
GEM - drágakő (itt is!)
JEWELRY - drágakő
MIRROR - tükör
RUBY - rubin

Varázsdolgok:

Minden tárgy után ha van egy + és egy szám, akkor az általában megnöveli a tárgyra jellemző dolgokat vagy az AC-t. Pl.: LONG SWORD + 3 —> AC=AC-3 (de változtathatja a damage-t és a thAC0-t is); vagy SHIELD + 2 —> AC=AC-2

Egyéb fajták:

EYES OF CHARMING - bűvölés szemei (lásd CHARM varázslat)
GAUNTLETS OF OGRE POWER - erő + stb.
JAVELIN OF LIGHTNING - villámot szór (lásd LIGHTNING BOLT varázslat)
POTION OF ... - SPEED, EXTRA HEALTH, HEALTH MOVEMENT-et növeli, HP-t külöböző mértékekben
RING OF COLD RESISTANCE - véd a hidegtől
RING OF ELECTRICITY - véd a LIGHTNING-tól, LB-től
RING OF FIRE RESISTANCE - véd a tűztől
RING OF INVISIBILITY - láthatatlanná tesz
RING OF PROTECTION +x - AC=AC-x
RING OF WIZARDRY - véd a varázslatoktól (agytámadás)
SILVER - ez ugyan nem varázs, de mintha varázspluszos lenne

Varázslatok:

Nem jelöljük külön a MAGIC-USER, DRUID és a CLERIC varázslatokat, s csak pár érdekesebbet jellemzünk.

Detect Magic; Read; Find Traps - érzékelés
Bless; Prayer - isteni segítség (áldás, ima)
Enlarge/Reduce; Strength; Haste - tulajdonság növelése
Curse/Remove; Curse/Bestow; Curse - átkok (eltávolítása)
Cure/ Cause/ Light/ Serious/ Critical Wounds/Disease/Blindness - sebek/betegség/vakság eltávolítása, okozása
Charm Person/Monster / Mass Charm - ellenfél átáll hozzánk
Invisibility *10° Radius; Mass Invisibility - láthatatlanság
Minor/Globe Of Invulnerability - sérthetetlenség

Confusion; Stick to Snakes; Otto' Irr. Dance; Fear - agytámadás, zavarás
Sleep; Silence 15' Radius; Power Word Stun; Hold Person - bénítás, altatás
Mind Blank; Ray of Enfeeblement; Feeblemind - agytámadás, felejtetés
Poison; Slow Poison; Neutralize Poison - méreg (hatástalanítás)
Disintegrate; Destroy; Slay Living; Power Word Kill; Death Spell - elpusztító varázsok
Prot. from Evil/Good/Normal Missiles *10° Radius; Resist Fire; Dispel Evil; Dispel Magic - védelmi varázsok
Flesh to Stone; Stone to Flesh - kővéválás (gyógyítása)
Restoration; Heal; Raise Dead; Resurrection - gyógyítás (erős)
Shield; Iron Skin; Fire Shield (Flame type: fire, cold) - védelem, AC
Energy Drain - szintszívás
Dimension Door - ugrás varázslóval (hibás)
Mirror Image - védelem varázslóval
Monster summoning - 4 óriás baziliszkusz idézése
Blade Barrier; Cloud Kill - támadóvarázs, helybenmarad
Fire Touch; Faerie Fire; Burning Hands; Magic Missile; Lightning Bolt; Meteor Swarm, Cone Of Cold; Fireball; Delayed Blast Fireball; Ice Storm - támadóvarázs, az összes csak egyszeri használatra

Fontosabbak jellemzők:

BLADE BARRIER - legjobb álló varázslat
BLESS - megáld; nő a thAC0/Damage/AC
CHARM - ha valaki átáll hozzánk, azt nem kell megölni!
CONFUSION - megzavarodik; elmenekül/nem támad/mindenkire/saját emberre támad
CURSE - megátkoz; csökkennek a fent említett dolgok
DELAYED BLAST FBALL - legjobb robbanóvarázslat, nagy hatáskör, sok HP
FIRE SHIELD - tűz/fagyvarázs ellen
HASTE - sebesség növelése
HEAL — majdnem teljes gyógyítás, csak 1-2 HP-val kevesebb
HOLD PERSON - bénít, s ilyenkor kicsi ütés elég a halálhoz; a POWER WORD... dolgok: majdnem biztos, hogy sikerülnek
LIGHTNING BOLT - ha valakit eltalál, nem áll meg, hanem megy tovább még kb. 8-10 lépést a célzás irányába; falakról visszaverődik
MIRROR IMAGE - először a tükörképeket kell szétvagdosni vagy meg kell találni (szerencsével) az igazit
RAISE DEAD - hulla felélesztése
REMOVE CURSE - ha egy tárgy meg van átkozva, s felpróbálta valaki, akkor az nem tudja többé levenni, ezt lehet ezzel megszüntetni
RESTORATION - szintszívás visszaállítása
SLOW POISON - méreg hatását késlelteti

Van olyan varázs is, amellyel egy körben több célt is be lehet állítani;

INDULHATUNK CSATÁZNI!

Ha mi jövünk, akkor megjelenik egy menü:
MOVE / AIM / (TURN) / (CAST) / USE / (BANDAGE) / DELAY / GUARD / QUICK / DONE

Most tekintsük át az egyes menüpontokat.

MOVE: Mozogni lehet a megadott MOVEMENT pontig, egy átlós lépés néha 1, néha 2 pontot vesz el. Ha valamelyik ellenfélnek nekimegyünk és kézitusához való fegyver van nálunk, akkor meg is támadja.
AIM: Nem kézitusához való fegyvernél (pl. íj) itt lehet becélozni és meglőni az ellenfelet. Megjelenik egy újabb menü:

NEXT / PREVIOUS / MANUAL / (TARGET) / CENTER / EXIT
NEXT, PREV. - következő/előző ellenfélre megy
MANUAL - kézileg lehet beállítani; ha oda lőhet, akkor EXIT mellett TARGET is lesz
TARGET - puff, odalőni!
CENTER - középre hozza a becélzottat
EXIT - ...

TURN: Ha pappal/lovaggal vagyunk, akkor az élőholtakat nyugalomba helyezhetjük vele (ha elég magas a szintünk, meg elég ügyesek vagyunk). Vigyázat az élőholt papoknak van TURN DEAD opciójuk, amellyel — bár ők csak egy élőt — elküldenek minket a másvilágra. Ekkor Gone-ok leszünk (lásd később).
CAST: Varázsolhatunk, ha olyan karakterrel lépünk.
USE: A tárgylistából használunk valamilyen eszközt, vagy kicseréljük a kezünkben lévő dologgal.
BANDAGE: Ha van egy eléggé megvert társunk (tehát eszméletlenre vagy halottra), akkor ezzel bekötözzük, s ő nem fog meghalni; sőt, lehet, hogy eszméletlen lesz a haldoklóból.
DELAY: Egy másik karakterrel lépünk a csapatból, ezzel várunk.
GUARD: Ha elfogyott a lépésünk, de nem tudtunk ütni, akkor ezzel őrt fog állni, és a közelébe menő ellenfelet megcsapkodja.
QUICK: Átadjuk a gépnek a vezérlést egy körig.
DONE: Nem akarunk semmit se csinálni vele.

A sebek, melyeket kaphatunk (adhatunk):
- Sima HP csökkenés normál fegyvertől - Ez megteszi minden mezei ellenfelen, de pár extrán csak varázsfegyver foghat. Van olyan szörny is, amin csak ilyen fog.
- HP csökkenés tűzvarázstól - Gólemet ne üssünk vele, s vigyázzunk a robbanóvarázsoknál, hogy ne kerüljünk bele.
- Sérülés hidegvarázstól — Van néhány amelyik immunis rá, de az ritka.
- Sérülés elektromostól - Van néhány amelyik immunis rá, de az ritka (MINION of BANE, BIT OF MOANDER)
- Sérülés Blade Barrier varázstól - Figyeljünk rá, mert igen sokat vesz el Meteor Swarmtól. Ugyanaz, mint a tűzvarázslat, de rövidebb hatósugarú, s közelebbre lehet csak célozni, de több lövedéket is lő egy varázslatnál, s erősebben sebez.

• HP csökkenés betegségtől, méregtől - Időnként eltávolít meghatározott mennyiségű HP-t, addig, amíg el nem távolítjuk, vagy ha méreg, akkor meg nem szüntetjük, illetve lelassítjuk.

Egész test ellen irányuló támadások:

• **Szintszívás** - Élőhalottak szokták, ez megegyezik azzal, amikor energiát vagy vért szívnak el tőlünk.
• **CHARM** - Szinte sosem használják, s nehezen is sikerülhetne az ellenfélnek, de nekünk azért hasznos lehet.
• **Illúzió** (pl. STICKS TO SNAKES) - Elrohan az illető (FLEE), s nem akar tovább harcolni.
• **Hipnózis** - Elalszunk (SLEEP), SILENCE 15° R., STUN (bénítás), HOLD PERSON. Ekkor jobb, ha körülvesszük az emberünket, hogy az ellenfél ne üthessen bele, mert így igen kevés HP-t bír csak el.
• **Zavarás**: FEAR (félelem), OTTO'S IRR., DANCE (olyasmi, mint a CONFUS.); CONFUSION; Nem sokat lehet ellene tenni, de elég eredményesen használható dolgok.
• **Agytörlés**: FEEBLEMIND, meg ilyesmik. Nem nagyon akarták még emberünk ellen alkalmazni. S mi sem viszont.
• **Halálvarázsok** - POWER WORD KILL: biztos halál, de szerencsére idáig nem próbálták rajtunk stb... Itt SLAINED felirat jelenik meg általában a KILLED helyett; - A DISINTEGR.: feloszlatja a manust, de eléggé ritkán sikerül (az ellenfélnek).
• **Kővéváltás** - A STONE TO FLESH az ellenszere; BITS OF MOANDER: a nagyok tehetik vagy mi. Nincs sok haszna számunkra, csak poén.
• **Paralizálás** - Persze ez is bénítás, de itt nemcsak a csata végéig marad béna, s gyakrabban sikerül.

Karakterállapotok:

• **Unconsc.** - Eszméletlen. HP-je 0-tól —> 10 HP-ig terjed. Nem harcol, s nem is ütik, de hamar meghalhat (elvérezhet).

• **Dying** - Haldoklik. Kb. ugyanaz, mint az előző, csak itt már igen rossz bőrben lehet.

• **Dead** - Raise Dead, vagy Drop Char/Remove Char segíthet csak rajta...

• **Gone** - Remove Char/Drop Char. Szegény, de rossz lehet neki egyedül egy másik dimenzióban, másik világban. Persze nem mehetünk utána, nem tudjuk hova került. Csont se maradt. Hogy mi fog kerülni a koporsóba, az rejtély. TURN DEAD vagy DISINTEGRATE okozza.

• **Petrified** - Nyugodtabb ember lett belőle, de keményebb is lett az ökle. Viszont bénult, szóval nem tudjuk használni csatában sem (azaz kővévált).

• **Paralized** - Bénult, egy idő múlva normális lesz.

• **Megöregedett** - Az Elixir of Youth az ellenszere. Amolyan szintcsökkenéssel is járhat.

Van több is, de ezek, amik általában előfordulnak.

ELLENFELEK
(az adatok NOVICE szintre vonatkoznak)

Élőholtak (nagyon sok ilyen fog előfordulni)

Név	HP	AC
Spectre	18	2
Banshee	N/A	N/A
(lehet halálsikolya este)		
Wraith	13	4
Lich	52	0
Dracolich	40	0
(sárkányos lich)		
vámpír sima	20	1
(nem fog a vámpírokon nyíl)		
vámpír mage	20	1
vámpír thief	15	1
vámpír cleric	29	1
Giant Zombie	20	4
Wight	11	5
Skeleton	2	?
Death Tyrant	37	0
(Hulla-beholder)		

Emberfajták

Név	HP	AC
Vaasan warrior	61	0
Mage	22	1
Rogue	23	3
Master thief	39	0
Evil Knight	40	-3
Swordsman	34	0
Black C. Mage	28	0
FK. Assassin	37	1
Banite Cleric	30	1
Red Mage	28	2
Dark Lord	N/A	N/A
Moander Cultist	36	2
Evil Champion	41	1
Dark Warrior	40	2
Drow	?	?
Champion	N/A	N/A
Wizard	38	0
Priest	N/A	N/A
Priestess	N/A	N/A
Sorcerer	N/A	N/A
Sorceress	37	1
Raksasha	16	-4
(Fireball, LBolt, Ice Storm; tűzállóak, varázsolnak)		
Rajah	30	-5
Rukh	30	-5
Mah(arajah)	58	-5

Elemek

Név	HP	AC
Earth (föld)	36	2
Tűz	36	2
(Az AC-n persze nem sokat ront egy)		

Óriások

Név	HP	AC
Hegy	26	4
shaman	N/A	N/A
Felhő	36	2
Shaman	38	1
Mage	41	1
Túz	27	3
Shaman	29	2
(Hold Person varázslatok)		
Mage	29	2
(Fireball varázslatok)		
Ettin	22	3

Sárkányok

Név	HP	AC
Red (tűz)	44	-1
Blue (zárlatos)	40	2
Green (méreg)	36	2
Black (sav)	32	3
White	28	3
(gorenje kivezetés)		

mindegyik igen erős félelmet vált ki, tudnak tűzet, savat, fagyot okádni színtől változóan;

Egyéb rosszak (kardélre-hányni valók):

Név	HP	AC
Ogre	11	5
Shaman	20	2
Mage	20	2
(Shield)		
Otyugh	18	3
Greater	31	0
Neo	27	0
Carrion Crawler	7	3
- Bit of Moander		
kicsi	31	0
(bénít)		
nagy zöld	36	0
(kővédermeszt, bénít)		
nagy vörös	40	0
(kővédermeszt, bénít)		
- Minions of Bane (ezeket nyíllal)		
kék	22	2
(megráz ugyanannyival, mint amennyit ráütöttünk)		
vörös		
fekete		
- Beholder	37	0
- Elder Orb	37	0
(több varázslat —> Arcame)		

Egyéb szörnyek

Név	HP	AC
- Pókok		
Giant Spider	12	4
(Halálos méreg)		

Egyéb szörnyek (folytatás)

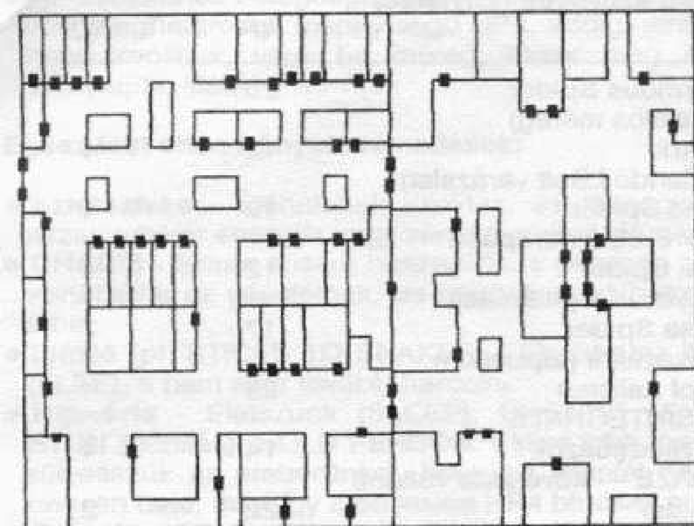
Név	HP	AC
Enormous Spider	20	1
(Halálos méreg)		
Electric	12	4
(állandó LBolt varázslat)		
Stone Spider	12	4
Kővévált a harapása		
Gaze Spider	12	4
Kővévált a pillantása		
Phase Spider	17	7
Kővévált a papucsom		
Pet of Kalistes	29	-1
DISINTEGRATE		
- Baziliszkuszok	14	4
(GAZE — kővé akar váltani)		
Greater	22	2
(ilyet idézhetünk is)		
Dracolisk	18	3
(+ savat okád)		
- Margoyle	13	2
Greater	27	0
- Iron Golem	40	3
(csak varázsfegyver, varázslat nem)		
Large	60	0
(bár LBolt lelassítja, de tűzvarázs meggyógyítja)		
- Egyebek		
Purple Worm	34	6
(halálos mérgű harapás)		
Meduse	13	5
(GAZE)		
Umber Hulk	23	2
(GAZE)		
Salamander	21	3
(tűzálló, mert abból való)		
Walking Trees	27	0
Bulette	20	-2
Pyrosnake	10	5
Cryo snake	10	5
jön belőle a cúg		
Gnt Cockatrice	22	3
Poison. Snake	N/A	N/A

Ennyi áttekintés után éppen ideje lenne rátérni magára a *POD*-ra. Kezdésként ismerkedjünk meg a legfontosabb helyszínekkel és azok koordinátáival.

PHLAN (vagy mi a neve a kezdeti városnak)

1. rész (kezdet)

03-02,01	Temple of Sune
04-07,02	Training Hall
11,01	Passenger Dock
13,02	Cloister of Tyr (nem engednek be)
11,07-08	Városháza
12,11	Sunrise Inn
07,14	Temple of Gond
03-04,10	Temple of Tempus
0,12-11	Parkside Gate —> kettesbe

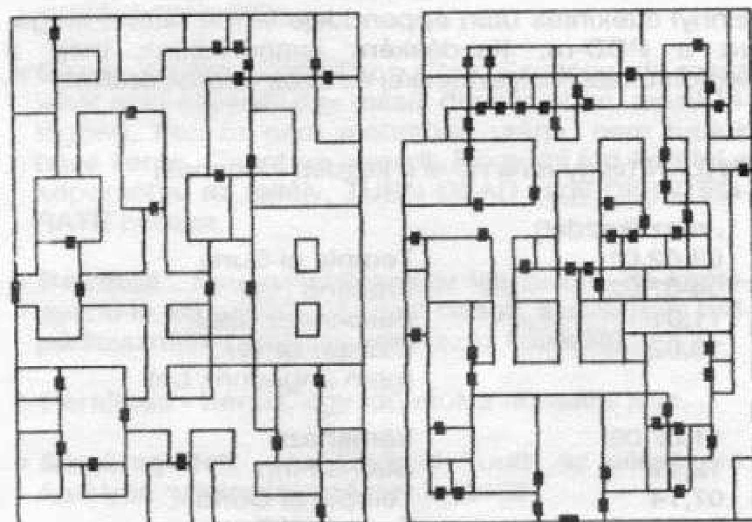


2. rész (park után)

00,04	Kuto's Gate
03,03	?
10,07	Fine Clothing
14,07	Valhegen Park
09,03	Smithy's Choice
01,13	Troll Toss Tavern
04,10	Bowyer's Supply
03,13	Spendthrift Inn
08,14	Lakeside Inn
14,13	Ohlo's mystic devices
15,12-11	Parkside Gate
00,09	

Itt van a fenyegetett család, épp fenyegetik őket azzal, hogy ha nem fenyegetik meg magukat, akkor már nem is lesznek fenyegetett család, s hiába fenyegetik a hősöket, hogy újból megfenyegetik őket, nem fognak a fenyegett, illetve akkor már csak kevésbé fenyegetett családnak segíteni. Ha valaki nem jött volna rá ebből, itt egypár fekete mágust meg fehér-sárkányt kell levágni (hiába, az ellentétek vonzzák egymást).

Silver Cave (Start-tól északkeletre)

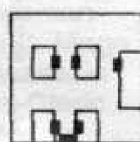


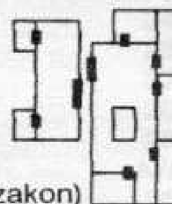
02,06	Kérdő óriás
01,00	Skeleton, Spectre támadás
05,03	Vaasan támadása
09,00	4 HGiant; Infó a megszerzendő tárgyakról
10,02	Ide a talizmánt kell hozni
14,01	Vaasan támadása
11,04	Ékszer, lángoló szélű kereszt
09,05	Csendes terem
04,12	Lindewood staff
01,11	Vámpírok t.
03,14	Kincs
07,14	Oakroot staff + Föld Elemek
14,11	Vaasan t.
14,15	Föld E. t.
14,08	Betömni a lyukakat (Vaasan)

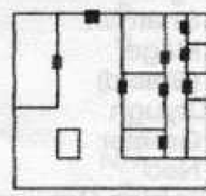
Stockade Kimarr

07,15	Ogrek és óriások t.
02,11	Sasha egyik őre segít, beáll
07,07	Drow-ok
03,11	Ogre-ok vacsoráznak
03,02	Felirat szekrényen
06,04	Kimarr keletre van
10,03	Drow (duma : Kimarr fél)
05,10	2 fogoly, ogre őrökkel (szabadítsuk ki a foglyokat)
05,07	Terítő az asztalon, a cuccok alatta átkozottak
01,08	Ember (tanácsot ad)
09,05	Quil + Kimarr itt van

Small Stockade (előzőtől nyugatra, kicsi, nem jelzett)
Keletre van a kapitány. Megkér, hogy segítsük a sárkányok ellen. Majd csata a sárkányok ellen.







Xroads (nem jelzett, északon)
Óriások őrzik az útkereszteződést, és ki akarnak rabolni egy kereskedőt, de megöljük az óriásokat, s megkapjuk a kulcsot a storeroom-ban lévő kincsekhez (el vannak dugva).

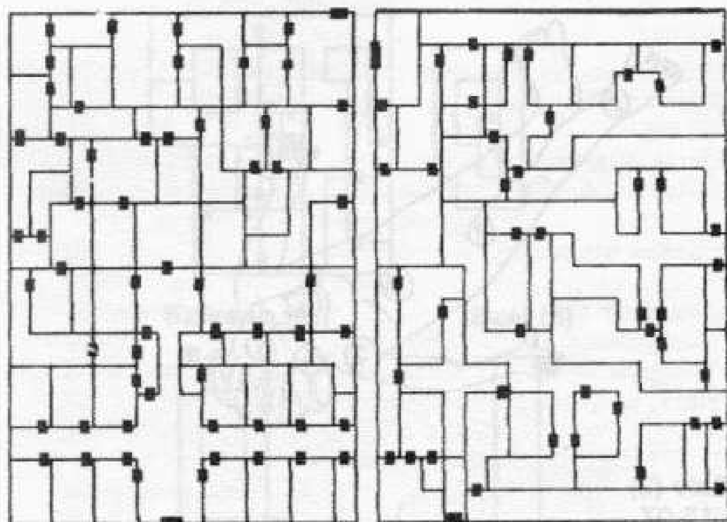
Small Hut
A déli teremben ember -> kérdez: válasz: SENKINEK (NO ONE) sem vagyunk szolgálatában ellenben megbök.

Északi teremben: Bane jele;

Small Family-yard: menj be a terembe

Dragonhorn Garp

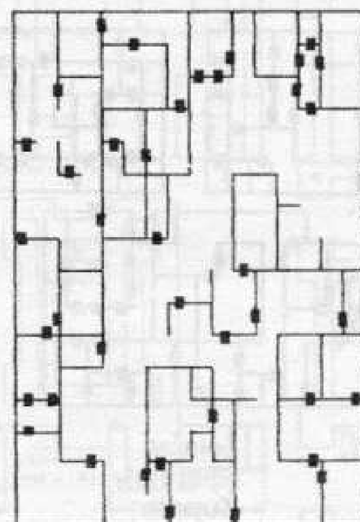
07,15	Bejárat (TALK)
05,14	őrszoba: LG Iron Golem + Ogre (mage is)
09,14	mint előbb
11,13	délre, északra: Keep Out! Private! (belépés -> csata)
13,13	mint a 11,13
03,13	mint a 11,13
01,13	mint a 11,13
05,10	FK Assassin-ek (erősítés is jön)
07,09	Véres csata óriás<->ettin; Ettin nyer-> Ettin t.



09,08	Tavern (meglopnak)
09,10	CGiant t.
14,08	Konyha (nincs értelme, megdobálnak)
07,05	Sámán hivat
15,06	Otyugh-ok t.
03,04	Fújtató hang, ajtócsapódás
03,06	óriás + ogre (Challenge their auth.)
05,00	Ogre, óriás t.
03,02	sárkányok
11,01	Ogre sámán + csata. Ogre (mage, sámán is) + óriás t.
15,00	Átjáró
03,11	Forgató
02,15	Keleti fal: Passes out and Focus (rejtett ajtó) keletre
05,12	Szörnyek ajánlata
07,15	keletre —> varázsút
13,12	FGiant-ok, figyelmeztetés
10,12	HGiant-ok elrejtenek tárgyat
07,13	Rest-hely
06,10	Kérik HGiant-ok, hogy nyugatra menjünk
04,02	Kilazult kő — DK-i fal
03,06	YES —> beomlás
12,07	Forgató
15,08	Teleport 11,6-ra
07,07	Teleport 11,6-ra
13,09	Assassin-ek
10,10	Assassin-ek ebédlője
10,04	FGiant őrök
04,04	Pókok
06,03	Forgató
07,01	Rest-hely
13,02	Rest-hely
15,01	Illúziófal északra (csak oda)
09,00	Umber Hulk t.
02,00	Meduse t.
04,00	Illúziófal délre (csak oda)
02,03	Kérdés: YES — REFUSE
02,05	őrök, FGiant Mage: királynő
00,02	Sárkányok

Ruins of Myth

15,04	Bejárat
13,06	Valami nehezet délre cipeltek
09,15	Rakshasa energiaszívás -> Rakshasa t.
06,13	Poros padló, Rest-hely
03,14	Templom (oltárral)
02,09	Nacacia elkeseredik
08,04	Raks. t.
12,01	Ex-oltár
14,01	Raks. t.
15,09	Bejárat —> Archery (fegyverek)
15,11	nem lehet bemenni
14,14	Bent: baziliszkusz, medúza
03,10	Spectre + tünde páncél (ne vedd el - +EPoint)
04,06	Detect Magic
05,01	Tyrantaraxus —> Dispel Evil —> csata: sok Raks. t.
04,04	Mássz át (climb over)



Red Tower (Marcus tornya)

Kint:

02,13	Főbejárat —> sok pók t.
08,12	Titkos bejárat
04,12	Raktár —> phlani katonák

Bent:

03,11	Fekete kéz + tenyér
07,10	Lejárat
04,10	Feljárat

Level 0

09,00	Feljárat
11,14	14 Harcos
13,13	Papi tanítás
14,00	Rest-hely
13,10	Őrök
11,19	'OVER HERE' - 'Ide!' Egy hang mondja
10,09	Shal - harcosnő csatlakozik

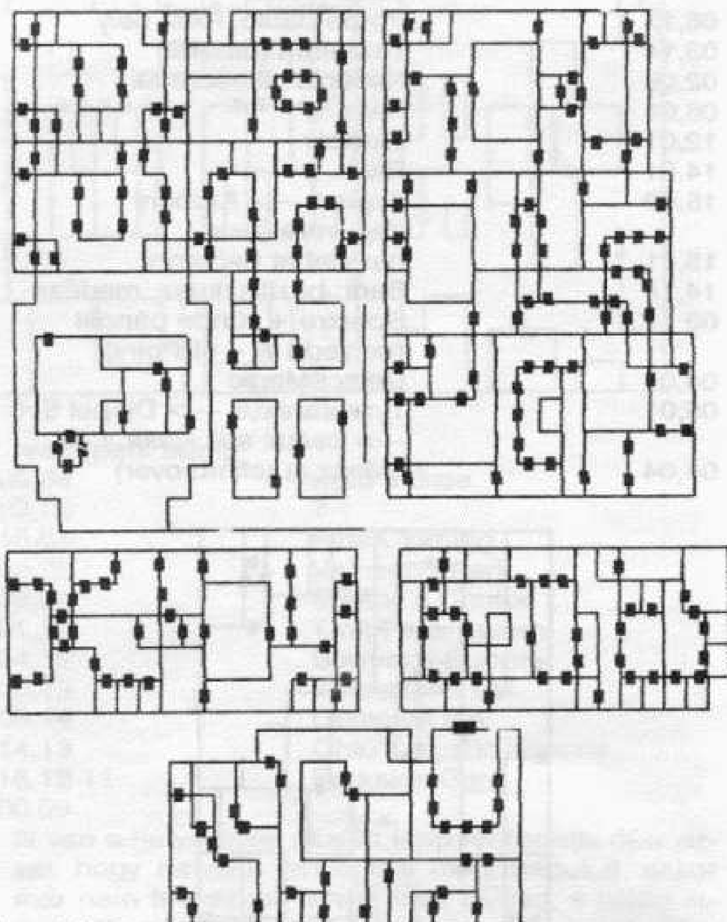
Level 2

10,00	Feljárat

Level 3

05,06	Drow csapat
07,07	Rest-hely
02,04	Lejárat

03,02	Moander-ek t.
04,00	Otyugh-ok t.
06,00	Feljárat



Level 5

10,04	Lejárat
15,05	Rest-hely
04,02	Kupola
07,02	Hulla
02,00	Rest-hely
10,00	Feljárat

Level 7

01,07	14 Harcos
06,09	Varázslók jönnek két oldalról
10,09	Maze of Archs
11,05	Feljárat

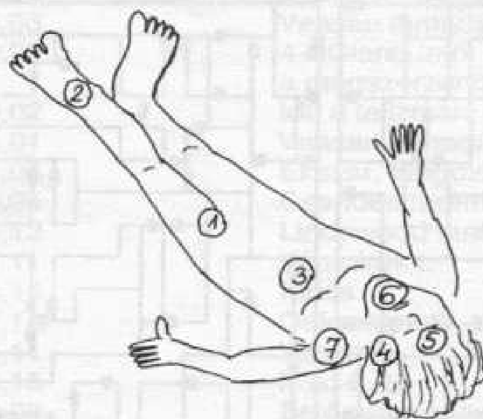
Level 8

10,10	Otyugh Hadsereg t.
06,12	Oltár — vámpír t.
07,12	Kincs
00,10	Rest-hely
03,11	Csapatok/Feljárat (varázsajtó)

Thorne

00,13	Teleport vissza a Limbóba
04,15	Foglyok
04,13	Foglyok cuccai
10,13	Raizel, a tolvaj
15,08	A végzet kürtje megszólal
12,07	Megint megszólal, D-re kincs
08,06	Öregember Ki-Rint keresi
07,06	Kincs keletre
04,07	Thorne

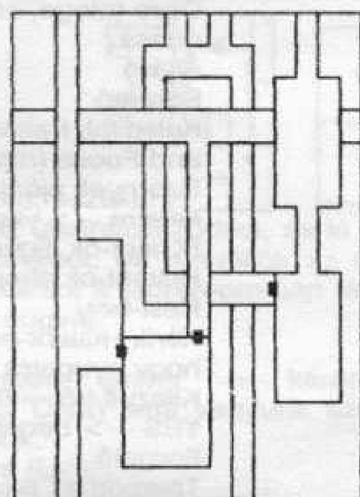
Moander dimenziója



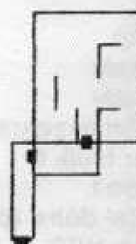
Szív (3)

15,07	\
09,07	Sokszor jön ide a Vigyázó
07,04	/
11,09	Egy kerek szövetdarab szájszerű nyílással
08,00	Bőségszaru (Cornucatempia)
08,02	Sok arany (bazi nehéz —> MOVEMENT pont 4-re mindenkinek)
11,01	Fegyverkészítő szerszámokról infó a szájtól
18,03	Egy haldokló harcos van itt.

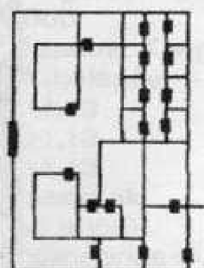
Ad egy STAFF SLING-et, és valami abszolút haszontalant gagyog Tanetal-ról (este átharapja a torkodat, noha nappal békénhagy).



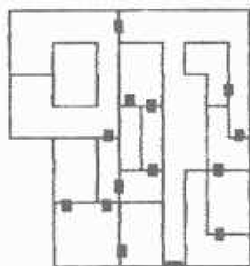
Agy (5)



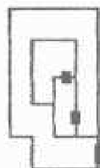
Kertészek (2)



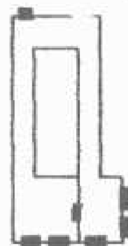
Vállseb (7)



Remete (4)



Szívseb (3)



Száj (6)



Mulmaster városa

13,00	Bolt
03,04	Banite-k templomba mennek
01,06	Valaki fel akar bérelni, de előtte az arénába kell menni
07,04	Aréna bejárata
05,04	First Justicar (valamilyen tisztviselő), innen is be lehet jutni az arénába
13,05	Fogadó
14,05	Bane temploma

Mulmaster pincéje

00,03	Kijárat a felszínre
05,10	Fut egy rab: Arcame gyilkosságot tervez! (ne kövesd)
01,14	Rabnő: szabadítsd ki a társát
04,15	Lord Arcame követe: GEM-eket kapsz, ha elmész
10,13	Haldokló rab (ezt kellett volna kiszabadítani...)
10,01	A Halott Csarnoka (csata sok élőholttal)
14,05	Kijárat a felszínre
11,04	Bejárat a labirintusba
12,08	Északra van a kijárat a labirintusból, elvisz a 14,09-be
11,14	Arcame
11,15	Arcame kincseskamrája (itt van egy Eyes of Charming)
06,00	—> 06,09

1: Ha nálad van a Horn of Doom, akkor sárkányok támadnak meg

2: Ha nálad van a a kristálygyűrű, akkor pókokkal kell csatáznod

3: Ökölbe zárt kéz, de Bane talizmánja kinyitja a kezét és továbbmehetsz

4: Átjáró a Sötét Phlanba (sötétség tava)

Zhentil Vára (Zhentil's Keep)

Város

Belépésnél 50 Pl-t kérnek, válasszuk az utolsó előtti, vagy ha a tolvajnak jó a beszélőkéje, akkor a 2. szót.

01,12	Boltos
02,12	Házaló, egy MACE +4-et kínál 10 GEM-ért cserébe
05,09	Fegyverárus
10,09	Bane temploma (téged úgyis kikergetnek innen)
13,13	Varázsbolt (biztos olcsó volt a telek ilyen koor-ral)

15,14

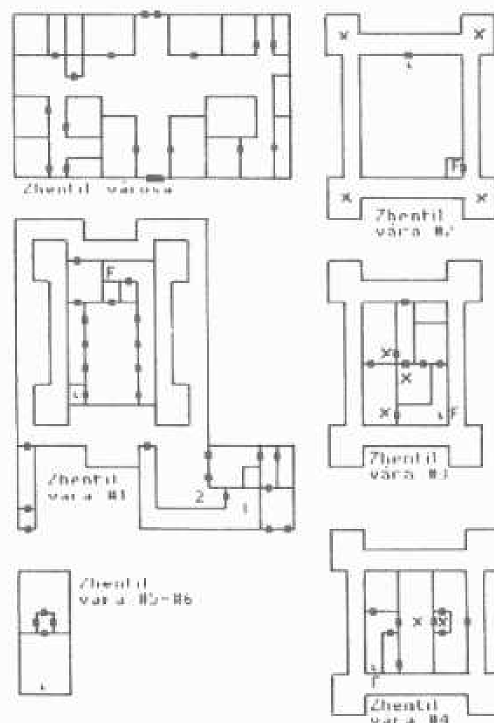
Egy fickó kikérdez, hogy Bane ellensége vagy-e, ha igent mondasz, elmond egy titkos járatot, meg egy térképet ad.

12,14	Kocsma

Térképek:

Baloldalon egymás alatt: város, vár#1, vár #5-6;

Jobboldalon egymás alatt: vár#2, vár#3, vár#4



Vár-előtere

Pár RED-MAGE kérdezget, feleld nekik az igazat

Adót kérnek (fő*10 GEM)

10 lich átkutat (ha van nálad nagyhatalmú tárgy, megtámadnak)

Kocsikapu (bezárva), Lift (lezárva)

Drow-ok óvóhelye #1 (előtérből lefele)

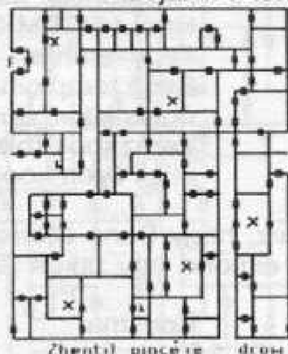
01,01	Ürítik a rabszolgás-szekereket, pókok és sok drow támad

04,08

Csicsás kocsi, drow hercegi-páré, pénzt lehet szerezni, ha túszúl ejtjük őket, na meg persze egy buszt a repülőtérre, és egy repülőgépet sofőrrel, Makóig benzinnel.

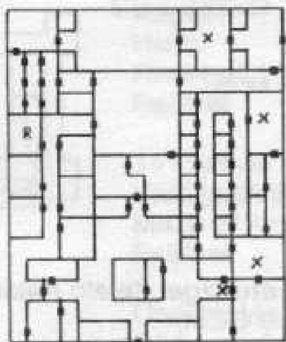
01,10	Traned, egy hobbit magas-szintű tolvaj (csatlakozik)
08,13	Drow barakk

09,14 Drow-ok rejtőznek
07,03 Drow főpapnő + zhentiliek
13,09
Drow rabszolgák, Traned-et lelövik a rejtőzködő drow-ok, de felgyógyíthatjuk, s utána ottmaradhat, hogy a rabszolgákat kivezesse
07,14 Lejárat a templom előterébe

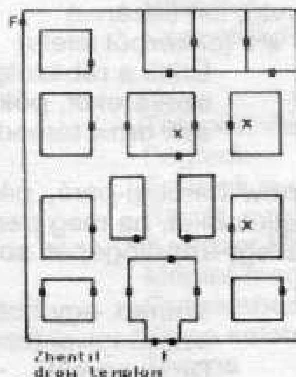

Zhentil pincéje - drow

Templom előtere

12,01 Gólem, a vasmedál megállíthatja
09,06 Szertartás, pókot Pet of Kalistes-szé alakítanának
07,09 Rejtett őrök
00,01 Csapda (ha lenéz, elvakítja egy villámlás)
13,01 Sötétség kútja, fényesség kivonatát tegyél bele
02,13 Silk adta medállal az őrök továbbengednek
03,14 Vasmedál a gólem ellen
07,13 Silk (YES-t neki)
11,11 Rabok, Silk kinyitja az ajtajukat
14,10 Fényesség kivonata
14,05 Alkimisták kiszedik egy rabszolga lelkét, de az még dumálhat is nekünk



Templom

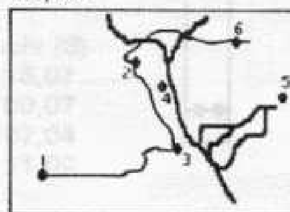

Zhentil drow templom

12,10 Rabszolgák kiszabadítása, harc —> EXP pontok
09,10
Orákulum, egy journal-t megad, aminek a tartalmára később rákérdez, szóval valami védelem.
08,06
Drow-szertartás, nagy harc, majd csomó teleport (városok krátereihez és egy a Kalistes síkjára visz)

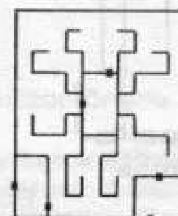
Kalistes síkja:

Romváros (1)

07,04
Teleport vissza a Limbóra, amikor ideérkezel, egy hang fenyeget, s harcolnod kell egy csomó pókkal
05,02 Rejtett kard (pókhálóban)

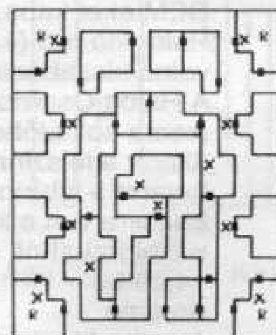


Kalistes síkja


Kalistes síkja-kis épületek (1,3-6)

A teszt háza (2)

13,05 Dridereket kiszabadítani —> tanácsot ad
13,10 mint a 13,05-nél
02,05 mint a 13,05-nél
02,10 mint a 13,05-nél
11,03 Egy tálban egy amulett (WARD) van, ez megvéd a pókoktól; Ha odaérsz eltűnik;
09,14 Itt a titkos átjáró a teszt folyosójába
10,14 Áttörni a falat
11,11 Félelem érzése —> PUSH FORWARD
04,06 Tűzfal —> menj tovább
07,04 Kérdés, válasz: BANE
07,14 Tőrök + amulett
07,08 Előrébb lépések hangja, ott van Shest meg egy dolog



Pókhálós város (3)

09,01 Gubó —> kinyitni —> kard
08,07 Harc
08,08 Háló. Ha bemászol egy csomó pók le fog támadni

Pókhálós város (4)

00,01 Csomagocska (fegyver)
03,08 Gubó —> törpék csontjai lógnak ki a gubóból

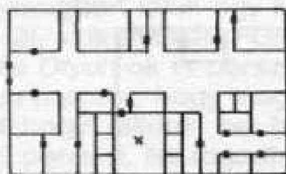
05,06 Storm Harpgrim, egy törpe, aki az elrabolt barátnőjét keresi (Artát)
02,09 Friss ásás (SING —> csata; DIG —> üres)
01,09 Harc

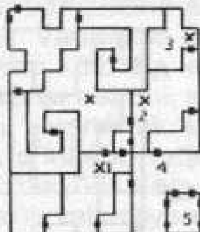
Pókhálós város (5)

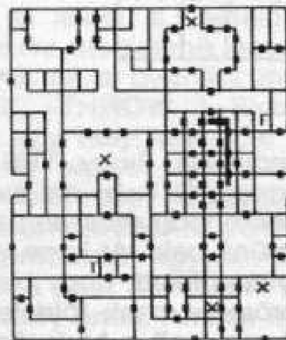
06,05 Drider: Ismeri Kalistes templomát
02,09 Gubó —> harc
01,09 Harc

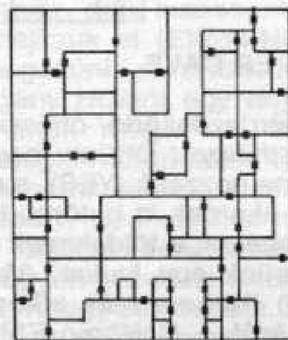
Pókhálós város (6)

05,02 Zsebtolvaj drow gyerekek
03,04 Harc
01,02 Lyuk (YES válasz)
01,04 Átjáró a hetesbe (előtér Kalistes rezidenciájába)



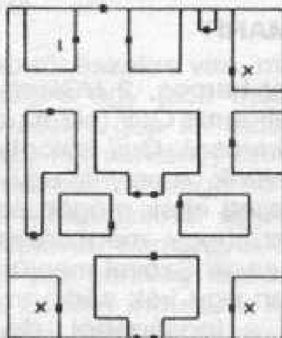






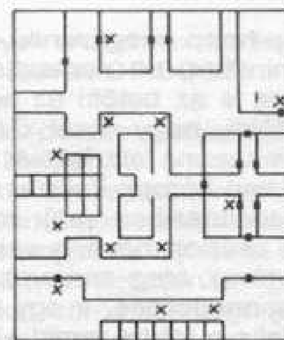
Kalistes lakásának előtere (7)

13,06
Itt egy drow aki segít a tervedben (mutat egy képet egy tálban, mint valami kristálygömbben)
13,03 Erős ajtó, nem tudod betörni
02,01 Arta, akit a törp társunk keres
05,10 Scrollok
01,07 Kaja, de ne edd meg



Kalistes lakása

05,01 Női rabszolgák
09,01 Férfi rabszolgák
12,09 Csata
02,06
Kalistes tojásai. Kend szét őket a falon (DESTROY), mire Kalistes is idejön, s le kell csapnod



Sötét Phlan

A térkép ugyanaz, mint a normál phlan-ié
13,00 Ide érkezünk, csata drow-okkal, akik Sashát viszik
05,03 Csata
01,02 Porphrys Cadorna esküszik Sashával (Gothmenes az anti-pap) csata
02,06 Park —> tele van Walking Tree-kkel
12,14 Vámpírok mauzóleumot építenek —> csata
12,11 Fogadó: csapos
—> REST - pihenni, ne tegyük
—> INFO - nem ad semmi infót
—> FIGHT - egyet lehet csatázni
09,06 Vámpírok, akik a városi kincstárat őrzik, csata
00,04 Kuto kapujából itt a vasfalhoz juthatunk

Gothmenes palotája

12 sárkány (3 dracolich, 3 vörös, 3 kék, 3 fekete) / Minions of Bane-hegyek / Beholder barlang / Raksasha trükk

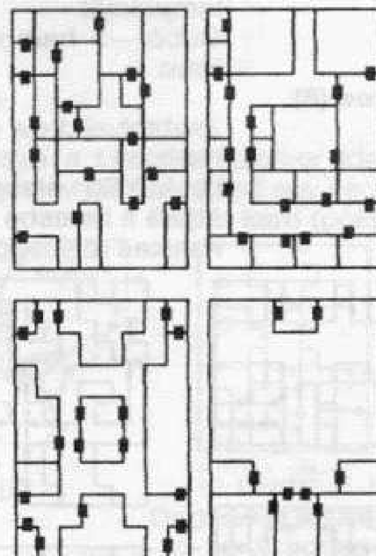
Ennyi helyszíni információ után induljunk is el. Kezdjük Phlan-ban: PHLAN

Ha megérkeztünk, akkor menjünk is el rögtön a *Troll Toss Tavern*-be, s verjük el az *ettin*-eket, mire kapunk egy halom drágakövet. Ebből vásárolhatunk pár jó kis cuccot. Amúgy nem kell megijedni, ha valaki meghal, csak legalább egy élje itt túl, mert a templomokban ingyen gyógyítanak, s támasztanak fel. Rest-elni meg az *Inn*-ekben (fogadókban) lehet. Ha megvan már a kívánt felszerelés (az *Ohyo's mystic d.*-ban varázsszerkókat lehet kapni, bár igencsak drágán), akkor gyerünk el a Városházára. Menjünk be az északi terembe, ahol *Sasha* vár minket, a szokásos fiatal nő. Elmondja, hogy eléggé alapos munkát végeztünk a múlt alkalommal, szóval nincs sok küldetése, azaz csak egy. El kéne kísérni őt meg a hadseregét egy útra. Miután elváltuk, azt mondja, hogy Kuto Kapujánál (*Kuto's Gate*) fog várni minket. Menjünk be még az oldalsó könyvtárba, ahol ugyan nem a mindig is kedves könyvtárosnéni fogad, hanem egy kalapos pali. Vele majd még találkozunk, s itt nem is mond semmi fontosat. El lehet menni még a jövendőmondóhoz, aki egy kis ellenszolgáltatásért elmond egy szokásos zavaros mesét. Na, most már mehetünk Tharba a hadsereggel.

Egyszer csak, hipp-hopp megjelenik egy hatalmas esőfelhő. Eltakar mindent, de nemsokára felhangzik *Bane* érces baritonja, s az betölti az egész kócerájt. Persze elkezd blöffölni, hogy most ő mindent meg mindenkit legyőz és uralma alá hajt a hadnagyainak segítségével. Ebből van három: *Kalistes* (pókok a kedvenceik), *Tanetal* (*Moander*-ben van), meg *Gothmens* (ez lehet, hogy egy csoport neve, s valami kétszeres többesszámba van téve). *Meg* emberei elvernek mindenkit. Hatalmas mennydörgés, s egy halom meteor össze-vissza szabdalja a földet, majd kiönt egy tó is, meg sok eső is esik, egyszóval igen rossz a helyzet.
Ahhoz, hogy helyreállítsuk az előző állapotokat, szükségünk lesz 4 tárgyra, az erő tárgyaira. Ezek:
Végzet kürtje (**HORN OF DOOM**)
Kristálygyűrű (**CRYSTAL RING**)
Bane talizmánja (**TALISMAN OF BANE**)
Bane kristálya (**BANE CRYSTAL**)
Hármat a három pártfogolt hordoz magánál, egyet meg egy sárkánykirály, szóval az egész csak egy sétagaloppnak is felfogható vakáció.

1. hely: TEMPLOM

Vissza kell állítani a rendet az elfoglalt templomban. Van őrjárat is, ami *SWORDSMAN*-ből és *BANITE CLERIC*-ekből áll. Először menjünk be, előre (a két oldalon nincs semmi érdekes). Idebent valaki felfut a lépcsőre, lehet követni, de nem lesz semmi érdekes. Ahol most állunk, a bejárati 2. szint, két lépcsőt és egy falfirkát tartalmaz. Az egyik lépcső fel, a másik lefelé vezet. A falfirka egy fekete kezet ábrázol, s csak akkor lehet lekaparni a falról, ha végigvittük ezt a helyszínt. Először is menjünk fel. Itt van 4 fáklya, amit meg kéne gyújtani, de azokat csak speciális tűzzel lehet lángra lobbantani. Van még egy harang, amit ha meghúzunk, akkor jön egy *banshee* és azzal fenyeget, hogy megbánjuk, ha ilyet teszünk mégegyszer. Azért is húzzuk meg. Megint jön, s üzeni, hogy ha valamelyik őrült megint meg találja ezt a kötelet húzni, hát esküszik, hogy megöli. Húúúzd meg! Most már teljesen felforrt az agyvize (ha van egy női szellemnek ilyen), s ránktámad, de előtte sikolt egyet, ami egy halálvarázs. Majd meg kell vele küzdeni. Utána menjünk a helyszín északi részén lévő vámpír-lebujba, s ott irtsuk ki az egész kócerájt. Itt nincs több dolgunk, menjünk le. Megint le, az 1. szintre. Keressük meg a lejáratot. Bár itt is van pár extra móka, pl. az ebédlőben vannak felhalmozva a templomi kincsek (ne vegyünk belőle!), s egy pali a konyha legészakibb csücskében, akit ne pofozzunk fel, hanem hallgassuk meg inkább motyogásait, mert ha megpofozzuk, azonnal meghal. A vízeskancsókban van egy zöld trutyi is, amit inkább ne igyünk meg. Inkább menjünk le a 0. szintre, az alagsorba. Itt van 5 animált hulla, aki most nem ránktámad, hanem inkább infót ad, mert őket jó lélek mozgatja. Van itt még egy kripta, ahova menjünk be, s ott találunk egy kevésbe kontúrozott lovag-szellemet, aki segítséget kér tőlünk, de előbb letesztel, hogy megfelelőek vagyunk-e. Ez gyakorlatilag 2 tesztből áll: **1. egy-két Földelem**, s ha levertük őket, akkor lesz belőlük egy cserép-edény, amit vegyünk fel, mert a megtisztulás edénye. **2. pár Tűzelem**, ezekből meg a szellem tüze lesz, s beszállnak az edénybe. Menjünk tovább, majd ott ad egy lámpát, amivel meggyújthatjuk fent a fáklyákat, s utána meg kell húzni a harangot. Van itt még pár cucc is. Menjünk innen ki, de mielőtt kilépnénk a kriptából, menjünk oda az oltárhoz, s ott válasszuk a 3. lehetőséget, s így egy áldozat-szerűséget mutattunk be az istenkéjének. Ja, a lovag szelleme meg végre felmehet a mennyekbe. Tegyük amit mondott, de szaporán, majd menjünk le a 2. szintre, s itt meg is gyógyítanak minket. Itt is lesz tehát egy templom.



SILVER CAVE

A kérdezősködő óriásnak mondjuk, hogy YES, az *Ezüsthölgyet* jöttünk meglátogatni. Ő *Vala*, aki csatlakozna hozzánk (YES), s elmondja, hogy *vaasan* harcoson akarnak itt betörni. Segítsünk neki. Át kéne venni a hatalmat a földelemek irányítása felett, hogy betömhessünk egy lyukat. (*Vala* örömére csak földelemek jók?) **(Nekem más elképzelésem volt a lyuk tömködéséről — CoVboy)** Ehhez kell egy égő kereszt, egy talizmán és egy tölgyfabot, valamint még kell egy *Lindewood staff* is. Ezután keletre kell menni, s ott elmenni egy nagy lyukhoz, ahol éppen áttörni akarnak a *vaasan*-ok. *Vala* feltartja őket, s addig betömjük a lyukat, de pár átjutott, s azokkal meg kell küzdeni. Találkozunk még élőholtakkal is (*Spectre*), illetve a kriptában vámpírokkal is, No meg *vaasan*-okkal és földelemekkel is meg kell küzdenünk.

STOCKADE KIMARR

Őrjárat: 6 *HGiant* harcos, 2 *HGiant* sámán Itt *Sasha*-t kell kiszabadítani, s azt *Quil* (aki az ogre nyelv szerzője is) segít megkeresni. *Quil* különböző varázsüzenetekkel beszél velünk, amelyek egy idő után elhalványulnak. Ezek rejtett ajtók mögött és közelében szoktak lenni. Ahhoz, hogy megkeressük *Quil*-t, abban *Sasha* egyik őre segít. Szóval menjünk el *Kimarr*-ig, aki a végső csatában egy kék sárkánnyá változik. Ekkor *Quil* megszökik a fogságából, de ránktámad még *Kimarr* pár őre is **(Nem tudtam, hogy a svéd váltópénz is lehet ilyen kegyetlen! — CoVboy)**. Majd *Sasha* meglesz, s ennek a helyszínnek is vége. Amúgy *Kimarr* az óriásokat és ogre-okat uralma alatt tartotta egy varázslattal, amit *Quil* megszüntetett ugyan már, de az csak azt jelenti, hogy nem lesz több óriás rabszolgája.

DRAGONHORN GARP

Először el kell jutni egy *ogre-sámán*-ig, aki a városban embereket keres, s mindenki a kegyeiért verseng, amit gyilkolással lehet elérni. A *Private!* feliratú szobákban nincs semmi érdekes, csak sok hulla-jelölt. A kocsmában, ahol meglophatnak, először követeljük a pénzünket (**DEMAND MONEY**), majd öljük meg, bár ekkor őrök fognak jönni. Utána nem biztos, hogy megleljük a pénzünket, de ezt akkor el kell ismételni 1-szer, 2-szer. Menjünk be egy *Inn*-be, s ott azt mondja nekünk egy pali, hogy ha megöljük a felhőóriásokat, akkor bebizonyítjuk a sámánnak, hogy mi rátermettek vagyunk. Menjünk el hozzá, s ő meleg varázslatokkal fogad minket (úgy 14 HP mínusz mindenkin), majd megtámad egy halom *ogre*-val együtt. Győzzük le őt, majd keressünk egy átjárót egy barlangba.
A barlangban lakik egy *FGiant* varázslónő és testőrei, katonái, akik másféle *FGiant*-ok. Vannak itt még medúzák és *Otyuh*-ok is persze. Néha küld egy-egy csapat *FGiant* harcost, hogy megköszönje nekünk a tettünket, majd hogy álljunk be hozzá katonának ennyi meg ennyi pénzért. Ne fogadjuk el, s inkább verjük le. Jussunk el a varázslónőhöz. Közben lesz egy varázsút, ahova ha belépünk, megérezzük valamilyen varázslatnak az illatát, s végtelennek tűnik az út. Viszont 4 óránként megjelenik egy csontváz, amit kutassunk át, vegyük fel a gyűrűjét majd hajítsuk el (**EXAMINE...-TAKE...-THROW**...). Ekkor megszűnik a varázs. Lesz még egy hely, ahol pár szegény *HGiant* egy tárgyat rejt el, amikor belépünk. Kérjük meg őket, hogy mutassák meg, mi az, majd megkérnek minket, hogy segítsünk (**DEMAND, YES**). Menjünk utánuk, s amikor megpróbálnak egy követ kiszedni, az kilazul, s rájuk omlik a tető, mi viszont még idejében kimenekülünk. Hát sorry értük. Amikor már nagyon közelébe értünk a varázslónőnek, akkor lesz megint egy előcsapata, s ők felajánlanak egy halom pénzt, ha csatlakozunk a varázslónőhöz. Ne tegyük (**REFUSE**). Öljük meg őket, menjünk délre, majd az ott lévő sereget is likvidáljuk, azután kövessük a folyosót a kijáratig, ahol sárkányokkal kell megküzdenünk. Kaszaboljuk le őket is, aztán kifelé.

SÁRKÁNY-BARLANG (AERIA) —> QUEST FOR HORN OF DOOM

Ez *Dragonhorn-gap*-től északra van, menjünk fel az ottlévő kis folyócskán, s egy picit mozduljunk keletre, majd akkor észreveszi a gép is. Induljunk el északra (útközben jöhet egy-két sárkány, érdemes őket megölni, mert akkor nem halunk meg), ott lesz 6 ajtó, 2 keletre, 2 nyugatra. Mindegyiknél egy-egy sárkányfajta van, a vörös kivételével. Mindegyik lakosztály végén van egy-egy kulcs pár sárkány társaságában, amiket érdemes felvenni. Ezután induljunk el az északi ajtók felé, ahol már kiderül, hogy ezt a lebujt egy fekete-körű varázsló vezeti, s szabadidejét drakolicsek készítésével tölti, akik erősebbek, mint a sárkányok éltükben. Intézzük el gyorsan ezt a fickót (útközben 1-2 *zhentil*-i varázslóval is összeakasztjuk a bajuszunkat), majd meglátunk egy teleportot is, amibe belépve persze *Eliminester* fogad minket, s innen egy *Aerie* nevű helyre mehetünk tovább, de előtte megismerkedhetünk az új teremtménnyel, a drakolíccsel (micsoda öröm!).

THORNE —> HORN OF DOOM

Amint kilépünk (persze megint tárgyak nélkül), újból csatázhatunk. Menjünk el a foglyokhoz, szabadítsuk ki őket, vegyük be a csapatba *Raziel*-t, a tolvajt, keressünk egy-két sárkánykincset, de amint a végzet kürtje a másodikat csipogja, induljunk el affelé. Az utána művelendő dolgok már egyszerűek: győzzük le *Thorne*-t, s azt az egy-két vörös-sárkányt (bagatell), s meg is kapjuk a **Végzet Kürtjét**, ami természetesen *Gah-Isen* tülke, amit nekünk a megjelent *Ki-Rin* szelleme mond el. Most már ki is mehetünk. Akinek így nem világos, hogy mi történt, annak elmondjuk: Ez a *Thorne* megszerezte ezt a kürtöt, amit 3-szor megfújva egy háborút indítana el a sárkányokkal az élén. Ezt tudta *Ki-Rin* is, aki meg akarta ezt akadályozni, de mivel ő nem volt ilyen csodás és irtóan intelligens hős, mint mi, nem sikerült neki.



MYTH ROMJAI

Itt egy *Nacacia* nevű tünde kér segítséget, ugyanis nagyon rossz dolgok esnek meg manapság *Myth* romjai közt. Nagyon idegesíti őt pl., hogy egy csomó fa eltűnt a helyéről, elkezdett járkálni, s mindig ijesztgeti a szerencsétlen látogatókat, s így már ign rosszul megy neki az üzlet is. Azt is mondogatják, hogy *Tyrantharaxus*-t fel akarják éleszteni. Ezen a helyen baziliszkuszokkal, raksashákkal, medúzákkal és mozgó fákkal kell megküzdenünk. A baziliszkuszok őrjáratszerűen támadnak minket. Kutassuk végig az összes raksashás helyet.

A raksashák olyat csinálnak, hogy a *myth*-i lovagok közül párat elkapdosnak, s egy gömbbel kiszedik az életenergiájukat. Emiatt az egyik helyen *Nacacia* is kétségbe esik, ekkor válasszuk a 2. lehetőséget, nyugtassuk meg. Keressük meg a főtemplomot, s ott először **DISPEL EVIL**, amikor megjelenik *Tyrantharaxus*, majd öljük meg a raksashákat.

Ezután még kincsért át lehet kutatni a lyukakat, de számítsunk arra, hogy némelyik lyukba való bemászáskor ránk omolhat néhány kő, s komoly sebet is okozhat. A tünde hullát hagyjuk békén. Ezzel vége ennek a helyszínnek is, *Nacacia* megköszöni segítségünket, és megígéri, hogy majd a legújabb nagylemezükbe befoglalják nemes tetteinket. Hát ez eztán nagyszerű!

VÖRÖS TORONY —> PRE-TALISMAN OF BANE

Kint: menjünk be, lehetőleg az oldalsó bejáraton.



Bent: Menjünk el a fekete tenyérig, s ott ha valaki akar, kaphat sebesülést. Először hazudjunk (**LIE**), odajön *Marcus* a „telefonhoz", s rájön, hogy átvertük, ha várunk rá (**WAIT**). Na mindegy, keressük meg a *phlan*-i harcosokat, akik azt mondják, hogy *Shal*-t keresik, meg a varázsló nővérét. Segítsünk nekik. Menjünk először le, szabadítsuk ki *Shal*-t, majd menjünk fel a legtetejére, a 7-8. szintre. Mindig a feljárókat keressük meg.

3. szint: Drowk, **TALK YES NO**

5. szint: Kupola (*Dome*). Itt éjféli sötétség van, majd láthatjuk, amint egy fekete tenyérben egy vörös pont jelenik meg, azaz egyezséget kötött *Marcus* és *Bane*. Ezután **MOVE**. Itt baromi hideg van, s egy-két HP-t le is vesz, szóval előtte **CAST RESIST COLD**. Menjünk egy bent lévő termébe, s ott lesz egy hulla. Van nála egy gyűrű, 2 gerely meg egy kétkezes kard.

6. szint: Itt ad pár nevet: *VAST DORMANT, TANETAT —> GLABREM*

7. szint: Amikor két oldalról jönnek varázslók, **MOVE**-oljuk magunkat, s ugorjunk 06,08-ba, ott WAIT-eljünk. A **Maze of Archs**-ba bekerül pár *Otyugh*, s ha ők feljutnak, akkor tudnak erősítést kérni.

8. szint: Menjünk be a varázsajtón, majd itt lesz egy elég nehéz hely. Elmonjuk a teendőket:

El kell pusztítani a *Black Circle* tagjait, akik egy barakkban laknak, s általában bent alszanak. Ezek ellenlábasai a *Red Mage*-ek. Van egy trükk is egy helyen, ahol ki lehet hallgatni 2 *RMage* párbeszédjét. Az egyik mondja a társának: *„Ha meg akar támadni* (gondoljuk itt egy *BCircle* tagról van szó), *akkor kopogj 3-szor az ajtómon, és mondd, hogy RED"*. Várjuk meg míg elmennek, s tegyük ezt. Hihi, bentről egész fura hangok jönnek. Azután intézzük el a bent maradtakat is. Keressük fel a templomokat, s öljünk meg ott mindenkit. Menjünk vissza a 8. szintre s ott is ha találunk ellenséggel teli oltárt/templomot, akkor támadjuk meg őket. Van egy nagy templom, sok ellenféllel, ide bejuthatunk, de csak egyszer érdemes ott harcolni, mert elég sokan vannak. Keressünk fel egy vonuló *Moander* darabka (*Bits of Moander*) csapatot, hallgatózzunk (**LISTEN**), majd öljük meg őket is. Ha mindent megcsináltunk, keressünk fel egy helyet, ahol egy kísértet van, s megkérdez minket, hogy hogyan is hívhat. Tök mindegy, hogy mit mondunk. Utána elmegy, hogy fogadhat-e minket. Ha tönkretettük *Marcus* pár tervét, azaz mindent jól csináltunk, akkor azt mondja, hogy *Marcus* már vár, de ha nem, akkor nem is enged be, s kéri, hogy menjünk el. Ha ekkor nem megyünk el, akkor ránk uszít egy csomó kis fenevadat (gy.k. kutya), s azokkal meg sem lehet küzdeni, de ők levesznek lépésenként 1-2 HP-t, amíg be nem menekülünk egy zárt helyre. Ha bemehetünk hozzá, akkor meg kell vele küzdeni, és persze pár másik őrével. Vigyázat, mert egy **MIRROR IMAGE**-t varázsolt, s többször kell megütni, mire eltalálható lesz. Ha legyőztük, keressük meg *Petra*-t, *Shal* nővérét, a varázslónőt, aki kémkedett ott. Ekkor elkezd a torony leomlani, s a nagy templomban lévő oltárhoz kell menni (amiből idáig gusztustalan ... folyott), s ugorjunk rá. Elrepít minket *Eliminaster*-hez, akivel a könyvtárban is találkoztunk, s aki megkért minket a Birodalom megmentésére. A kalapos pali üdvözli *Shal*-t meg *Petra*-t, s azoknak csinál egy kötelet, hogy visszaereszkedhessenek a Birodalomba. Mi, ha akarunk, elmehetünk *Moander* testére, aki egy ipse városméretű hullája, s ahol *Tanetal* is található, meg egy csomó dolog. *Elimin* ad pár segítséget, pl. lehet nála tárgyakat lepakolni, mert ha másik dimenzióba lépünk, akkor elvesznek a varázstárgyaink. Gyógyít is, de most inkább induljunk *Moander*-re.

MOANDER

Lábon: *Moander* papok azt szeretnék, hogy engedelmeskedjünk nekik. Hagyjuk magunkat, de amikor egy gépet hoznak, ellenkezzünk. Majd keressünk fel minden zugot, szabadítsuk ki a rabokat, s menjünk ki a sebből. Miután a rabok átvették az irányítást a seb felett, lehet **REST**-elni is.

Szemből az agyban: *Black Circle* varázslók. Kutassuk fel gépeiket, s lessük ki belőlük a látomásokat, majd romboljuk szét őket, ha lehet.

Fülben: Menjünk be a spirál legbelsejébe, s ott keressük meg a remetét, aki ad egy tanácsot, hogy *Aethwaef*-t nyugatra keressük tőle. Lehet nála **TRAIN**-elni is és ad asszem páncélt is. Persze **REST** is lehetséges.

Száj: *Moander* egyet böfikél vagy kilélegzik, de mi innen nem tudunk bekerülni a szívéig.

A vállnál lévő sebben: Egy pali megkér minket, hogy segítsünk neki megtisztítani a lakhelyét, és cserébe ő ad nekünk varázslöttyöt, amivel bejuthatunk a szívbe. Segítsünk. Járjunk végig mindent, s irtsunk ki minden ellenfelet (lesz *Bits of Moander, Minion of Bane, Moander Cultist, Fire* és *Earth Elemental* meg tán még *Iron Golem* is). Ha kész vagyunk, megjön a fickó, s adja amit ígért, meg pár extra cuccot. Most már mehetünk a szívecskénkbe.

Mély seb a felső (jobb) kéztől balra): Innen lehet bejutni a szívbe. Először meg kell gyengíteni pár fröcsivel a csodalétyóból a szövetet, majd már át is lehet vágni. Háromféle helyre kerülhetünk. Bal oldali főér fent/lent; Jobb oldali főér fent.

Szív: **-> TALISMAN OF BANE**: Meg kell először szoknunk a szívekben való mászkálást. Próbáljunk izomszövetekben járni főképp. Ha érben kell mászni, vigyázzunk. Ha **LUB**-ot hallunk, akkor elvisz a vér sodrása a gyűjtőérben, ha **DUB**-ot, akkor a verőérben. A bal kamra legfelső bal sarkában van egy hely, ahol nem érvényesül a vér sodrása. Időnként kellemetlen dolgok történhetnek:

megjelenik *Tanetal & Co.* és jobbik esetben elintéz pár ottlévő katonát, rosszabbik esetben meg ránkröhög. Ekkor nevessünk vissza (**LAUGH ALONG**), s így nem mindig fog megtámadni. Láthatjuk még a bennünket megelőző hadsereg maradványait is. Van pár csontváz is elszórva. Megtámadhatnak még egyéb szörnycsapatok is: *Iron Golem + Bits of Moander*. *Tanetal* csapatára vigyázzunk, nehézfiúk: kb. 4 *Large Iron Golem*, 4 *Moander Cultist*, jó pár *Fire Elemental*, *Bits of Moander*-ek és még maga *Tanetal* (sokkarú rókapofájú). Először keressük fel a Vigyázót (*Watcher*), aki nem más, mint *Aethaweg*. Meg kell menteni, ki kell szabadítani egy szövetből, mert beragadt. Jótett helyébe jót várunk, s ad is egy adag italt, amitől leesnek a belépéskor ránkragadt paraziták, amik lassították mozgásunkat (**YES**). Elmondja még, hogy *Tanetal* a bal kamrában van. Keressük meg a szájas szövetet, s etessük meg, majd gyömöszöljük be egy zsákba (**T-F-K**). Vegyük fel az aranyat is, majd menjünk el a bal pitvar fölé, ahol ad egy infót a száj, hogy a jobb pitvar körül látott fegyverkészítő szerszámokat, amik alkalmasak lehetnek *Tanetal* ellen. Fel lehet még venni a bőségszarut is, de irtó súlyos. A bal kamrában tényleg megtalálható *Tanetal*, de amint megtámadnánk, felemel egy jogart, s minket kiönt a vér. Viszont a jobb pitvar környékén nem találtunk sehol szerszámokat, illetve az egész szív területén sem, ezért ezt a küldetést még nem tudtuk teljesen kilőni. A játék végéhez persze szükséges a kis talizmán, de ezt a hiányt egy kis trükkel el tudjuk intézni. Most szálljunk le *Moander*-ről, s menjünk vissza a Birodalomba (a teleport mindig ott lesz, amihez egy kötélen kell felmászni a toronynál).

PHLAN #2

Kiderül, hogy *Phlan* a föld alá került, s elérni a vörös toronynál lehet. Menjünk be, s induljunk el a városházába, ahol *Shal* elmondja, hogy egy-két ellenfél betört a városba, s intézzük el őket. Elmondja még azt is, hogy *Sashá*-t elrabolták, s gonosszá lett. Az ellenfelet űzzük ki: menjünk a *Kuto* Kapuja alatti 2. házba (3 mező széles), s ott küzdjünk meg a varázslókkal. Ezután a család, amit terrorizáltak, megköszöni nekünk, a gyerekek meg megkérnek minket, hogy mutassuk meg a fegyvereinket, mert felnőttkorukban ők is ilyenek szeretnének lenni.
Szirup, csöpp-csöpp. Hát úgy látszik előbb-utóbb minden sorozatból valami szappan-opera lesz, ha a 3. szám után még próbálkoznak. Tényleg, egész jó ötlet lenne a **Forgotten Realms**-ből teleregényt csinálni, pl. *Phlan-i Phamiliák* néven. Nem kéne sok lényeg, csak hogy a szomszéd *Air Servant*-ja elcsábította az *Earth Elemental*-ünkat, aki pedig már el volt jegyezve egy helyes kis *Large Iron Golem*-mel, s azt hazudta inkább neki, hogy a rég eltűnt anyját (egy *Carrion Crawler*-t) kereste. Amikor erre rájött a *Lg Iron Golem*, a tűzbe vetette magát, mire kigyógyult a depressziójából, s hálából megcsókolta a rajta segítő *Fire Elemental*-t, de rajtakapta ezen az anyja és... Kész kasszasiker lenne!
Amúgy a *Sashá*-ról szóló hír egyelőre nem igaz, ugyanúgy megtalálható *Dragonshorn Gap*-ben, mint azelőtt, de amint átlépünk *Sötét Phlan*-ra, *Sasha* is megtalálható lesz ott.

MULMASTER

A kapunál lévő őröket hagyjuk békén (**MOVE ON**), majd térjünk be az 1,6-ba, utána pedig *FIRST JUSTICAR*-hoz, akinél „vezekelhetünk" bűneinkért, mire ő beteleportál minket az aréna közepébe, ahol 2 kört végig kell küzdeni, s azután még beszélhetünk is *Arcame*-mel, a város vezetőjével.
Az arénában amúgy 5 környit lehet verekedni:
1) 2 fekete sárkány
2) 4 vörösféreg + 2 *DISPLACER BEAST*
3) 3 szalamandra és 6 *pyrosnake*
4) 5 *ogre* és 4 *ettin*
5) 4 *CARRION CRAWLER* és 1 *GREATER OTYUGH*

Majd ekkor (ill 2 kör után) jön egy beholder aki levinne minket *Arcame*-hez. Most játszuk azt, hogy engedjük. Lent menjünk előre és délre amíg csak lehet, s akkor elérjük a termet, ahol *Arcame* kancellárja van, aki jó pénzért egypár küldetést ad.
1) Rakjuk meg *Thorne*-t (ha már megcsináltuk, mielőtt kérte volna, nem kapunk érte pénzt, ám így mindegyikért <=250 gem-et kapunk)
2) Rakjuk meg *Zhentil*-t
3) Hozzuk el *Silk*-et

Induljunk *Zhentil*-ért

ZHENTIL VÁRA

Az elővárosban menjünk el a térképes fickóhoz (15,14), majd induljunk el az általa kijelölt titkos járaton, s így nem kell sem kapuadót fizetnünk, sem harcolnunk (egy ideig). A vár bejárata előtt viszont egy halom őr van, akiket le kell kapcsolnunk, de viszonylag nem lesz nehéz (kevés a varázstudó köztük). Odabent először induljunk felfelé, egészen a 4. szintre, na persze útközben lesz egy-két nézeteltérésünk beholderekkel, sárkányokkal (vagy egy tucat) meg sok-sok őrrel, de ha valaki jól lép akkor csak négyszer kell küzdeni. Szóval a negyedik szinten, ha felvesszük a nyakláncot, akkor egy kristályfal keletkezik körülöttünk, majd *Zhentil* gonoszul elkezd nekünk vicceket mesélni, mire egy kegyelmes hárpia jelenik meg, akit nem ismer fel a vár ura, s erre a hárpia nagyon megharagszik. Az idáigi *„Pizza, pizzát hoztam, kinek lesz?"* felkiáltásokat egy hosszantartó mély morgás váltja fel, s kifejti, hogy minek is idézi az meg a *„Digó-Rigó Pizzasütő Szolgálat"* házhozszállító-hárpiáját, aki még azt sem tudja mi a binomális teoréma. Majd gyorsan megkéri az egyik csapattagot (mi választhatjuk ki melyiket), hogy ha kiteleportálja a kristályfalon kívülre, akkor szüntesse meg a varázst (bárki megfelel a célra). Ekkor elkezdi üldözni *Zhentil*-t, de az addigra időben elteleportálja magát, s a kőkemény pizzákkal már csak a falról szedi le a vakolatot dühében.
A másik lehetőség, hogy kikerüljük a nyakláncot (visszafelé is fel lehet venni), s *Zhentil* szobájában találjuk magunkat, aki épp azon fáradozik, hogy megidézze a pizzát vacsorára. Mivel mi igen gonoszak vagyunk, ezért kapunk a géptől 3 féle választási lehetőséget:
CHARGE / MAGIC / SHOOT
Az első kettő egy-egy csatát eredményez, majd egy csapóajtón keresztül a nyaklánchoz kerülünk, tehát a továbbiakban ugyanaz érvényes, mint feljebb, de ha meglőjük (**SHOOT**), akkor őt ugyan nem, de egy va-

rázskönyvet találunk el, ami felgyullad, s az idézett hárpia is megjelenik, szóval a varázsfalos ökörséget átugorjuk. Most már mehetünk is le, mert *Zhentil*-t *Arcame* kérésére elintéztük (időközben kaphatunk egy kis sérülést is a leomló tető és téglák miatt).
A teljesített küldetések után megint el kell menni az arénába, átverekedni magunkat legkevesebb 2 körön, s így újból eljuthatunk *Arcame*-hez. A következő küldetés, hogy *Silk*-et el kellene hozni, nem fog menni, de azért vállaljuk el.
Induljunk vissza *Zhentil* várába, de most menjünk inkább lefelé. Itt a pince első szintjén a következő a dolgunk: Keressük meg *Traned*-et, majd menjünk el a rabszolgákhoz, szabadítsuk ki őket, s induljunk le a templom előterébe. Lehet egy kis kincset is szerezni, ha beszállunk a hercegi kocsiba, s túszokként kezeljük a *drow*-okat, amíg pénzt nem adnak. Azután meg le is ölhetjük őket egy kis **EP**-ért.
Előtér: Keressük meg *Silk*-et, beszéljünk hozzá (**APPROACH, YES**), vállaljuk el, hogy segítünk neki, cserébe ad majd elég segítséget. Menjünk el a fogdába, verjük le az őröket (2-szer), majd menjünk be egy cellába, ahol a többi hattyú (ugyanis *Silk* egy olyan *drow*, akinek van egy fehér tincs a hajában a sok fekete mellett, s a jelleme is jó, és ő egy „hattyú" nevű felszabadítási szervezet vezetője, akit nem kaptak még el). Hamar kiszabadulnak, s *Silk* ad egy-két tanácsot, meg egy medált, amivel egy csoport őr békén fog hagyni. Ha viszont *Arcame* utasításait követnénk, akkor ezeket se kapjuk meg, meg *Silk*-et sem kapjuk el, mert:

- Amikor találkozunk vele, és harcolni szeretnénk, akkor kisurran mellettünk az ajtón;
- Ha befogadjuk, és el szeretnénk hagyni a szintet, akkor azt mondja, hogy ő nem mehet tovább, s kilép a csapatból;
- Ha meg megöljük/megölik csatában, vagy más hasonló módon ártalmatlanná tesszük, akkor sem fog mindig velünk jönni, s a program azt nem veszi ilyenkor figyelembe, hogy *Silk* milyen bőrben is van.

Menjünk el az alkimistákhoz, öljük őket halomra, s így megmentettük a rabszolgalányt, akit majdnem kivégeztek. Beszél a *drow* alkimista kísérletekről a sötétség kivonatával kapcsolatban, amit egy innen nem messze lévő löttyel lehet semlegesíteni. Szerezzük meg a létyót, s bátran induljunk tovább a központi terembe (útközben egy-két őr is ránktámad, de ezt ki lehet küszöbölni azzal, hogy ott megyünk át, ahol az őrök továbbengednek — nyugatra, lent). Szerezzük meg lent esetleg a vasmedált is, de azért egy darab nagy gólem nem valami világszaggatóan nehéz dolog. Bent a központi teremben épp át akarnak alakítani egy pókot *Pet of Kalistes*-szé, s mivel jobb, ha egy **GAZE SPIDER**-rel kell megküzdeni, mint egy *Pet of Kalistes*-szel. Ja, meg azonkívül van még pár *drow* is. Menjünk tovább a villámló folyosókra (a lenti barrakokban nem érdemes kutatni, szinte csak ellenféllel lehet találkozni). A szinte felfrissítő sérülések után induljunk el a csapdához. Menjünk át rajta, a következő terembe meg az ajánlott úton menjünk, mert teleportok vannak benne össze-vissza. A következő pályán már csak egy gólem van, aki a vasmedált látva nem támad, ha békénhagyjuk. Innen továbbhajtva van a medence, teli sötét lötyikével, amibe mi lassú tűzön tegyünk bele két deci világos nedűt, három csipet borkősavat, majd ha már elpárolgott belőle a festék, ízlés szerint tálaljuk. *Silk* mesélt egy rejtett ajtóról is keletre, aminek segítségével eljuthatunk a templomba, de ugyanígy a templomba kerülünk egy másik lejáróval is.
A templom: Amint belépünk erre a szintre, azonnal látjuk, hogy itt valami nagyon fontos dolog van készülőben, és a rabszolgákra is emiatt volt szükségük az árnyéklatos tündéknek. A pókcsípte rabszolgák sebességcsökkenése néha zavarja a *drow*-okat, ezért adnak nekik egy kis szérumot, amivel újból régi formájukban lesznek. Ekkor valamivel könnyebb őket terelni. Szerezzünk egy ilyen szérumot (az alsó, nagy épületben található), majd szabadítsuk fel sorra az elnyomott réteget (kezdjük a jobboldali alsókkal). Persze lesznek mérges őrök és mérges pókok, mi több: mérgespókok (a mérgesőrök már elmentek nyugdíjba). Fent van egy börtön, oda is térjünk be, lehetőleg alulról menjünk be, a legkeletibb épületnél. A baloldali termek felsőbb részeiben egyszer csak, hipp-hopp, egy szempillantás alatt, megjelenik *Traned*, s be akar kéredzkedni a csapatba. Engedjük, mert majd ő viszi el a rabszolgákat. Ha minden megvan, térjünk be az orákulumhoz, aki ad egy infót valami journalról, de hát sajna, ahhoz egy másik orákulum kéne, aki elmondja a journal tartalmát (vagy meg kellene venni a **POD**-ot. Brrr...). Ha belépünk a központi terembe, először egy jót csatázhatunk, majd látunk egy halom teleportot. Egypár a Birodalom különböző részeire visz, a másik meg a *Kalistes* síkjára (ugyanis ez egy pályaudvar). *Traned* beülteti az egyik **UN** feliratú szerelvénybe a rabszolgákat, majd elfelejt jegyet kezelni és elindul a szerelvényben az ígéretek földjére, valamelyik vízzel teli kráterbe. A gép által feltett kérdésre a válasz nem ismert. A kérdés viszont igen, a gép megkér minket, hogy emlékezve az orákulum szavaira, gépeljük be a folytatását ennek a mondatnak: *„Védd a hölgyünket és rombold le a (valami 6 betűs)"*. Így sem lesz semmi baj. Ezután hatoljunk be *Kalistes* síkjára, hogy megszerezzük az egyik erőtárgyat, a kristálygyűrűt. Természetesen *Limbó*-n *Eliminester* fog minket várni.

KALISTES SÍKJA

Itt összesen nyolc épület van, ezek közül ötnek ugyanaz az alaprajza, ezeket nem rajzoltuk meg újra, csak a koordinátákat jelöltük. Amint megérkezünk, *Kalistes* szeme (kivételesen nem egy nagy kocsonyás valami, hanem egy jelképes szem) megró minket, hogy minek jöttünk ide, majd ránkdob egy halom pókot, akik nem éppen jószándékkal közelednek hozzánk. Miután az első hullámot levertük, lépjünk félre (na nem úgy), s minél hamarabb induljunk ki az épületből, itt nincs több teendőnk, hacsak valaki nem harcolni vagy fegyvert szerezni akar.
A hármas és az ötös helyeket kihagyhatjuk életünkből, nem szükséges oda bemenni. A négyesnél csak mindössze annyi a dolgunk, hogy felkeressük a törpét, s megmondjuk neki, hogy segítünk (**GREET, YES**). A kettes számú hely a teszt helyszíne, ahol meg lehet szerezni egy amulettet a pókok és *drow*-ok ellen (nem mindig fog persze használni, csak egy bizonyos hányadát megszünteti a támadásoknak), meg egy

Shest nevű lamerrel is meg kell küzdeni, s így *Kalistes* felfigyel ránk.
A *drider* fogdák előtt lévő őröket kapcsoljuk le (**AMBUSH**), lehetőleg valami csendesen mozgó karakterrel (tolvaj, herót, tünde), majd szabadítsuk ki az összes dridert (**DRow+spIDER**), akik segíteni fognak a teszttel kapcsolatban. Ki lehet irtani még a drow barakkokat is, ami egész jó muri.
Induljunk el most a teszthez. Először egy titkos ajtót kell felfedezni, majd áttörni egy falat, harcolni *drider*-ek ellen stb. (le van írva a koordinátáknál). Ha megvannak az amulettek, kapunk még egy két +4-es tőrt is, csak tudnánk, hogy minek. Mehetünk is a 6. helyre, *Kalistes* tornácára, ahol menjünk át az előszobába az 1,4-es koordinátáknál.
Előszoba: Induljunk rögtön a konyhába, ne sokat lacafacázzunk a kincsekkel meg a többivel. A konyhában egy *ogre* szakács mellett kuktáskodik *Storm Hargrin* huga, a törpe lány. Harcolni kivételesen nem kell, de van ott egy csapóajtó is, ahova az előkészített, ebédnek szánt rabszolgák esnek le. Mi is elindulhatunk lefelé, mert idefent nincs sok dolgunk, csak harcolhatunk.
Kalistes szobája: Menjünk be sorban minden rabszolgához, nyugtassuk meg őket, s már indulhatunk is *Kalistes* tojótermébe. Menjünk a legnyugatibb részbe középre (teljesen mindegy, hogy fent vagy lent) s verjük szét a tojásokat a falon (**DESTROY**), mire *Kalistes* is megjelenik meg egy-két rosszember, s verjük őket le. Megkapjuk a kristálygyűrűt, majd pedig egy szemtelen ex-rabszolga magáénak követeli, fenyegetvén minket, hogy nincs egyedül. Az tényleg igaz, hogy nincs egyedül (van egy-két idézett elem), de azért amit ilyen frissen szereztünk meg, azt ne adjuk semmiképp. Ezután már mehetünk is vissza a *Limbó*-ra, onnan pedig a Birodalomba.

MULMASTER újból (és utoljára)

Kerüljünk *Arcame*-hez a már ismert módon (aréna), de mivel még nem teljesítettük *Silk*-kel kapcsolatos kérésüket (nem is lehet), megkérdi, hogy megtagadjuk-e a feladatot, mondjuk hogy nem, de erre azt mondja, hogy aggasztjuk és harcolhatunk egy jót. Verjük szét a fejét mindenkinek, aki az utunkba akad, s így jussunk el *Arcame*-hez (a labirintusból a kijutás: **NY, D, D, D, É**, de lehet követni *Minions of Bane*-eket, akik hangos kántálással megmutatják a kivezető utat). Csapjuk le, majd fosszuk ki. Indulhatunk is a végső pályák felé. Itt kell megjegyeznünk, hogy mivel *Bane* talizmánját nem áll módunkban megszerezni, ezért egy kis segédeszköz szükséges, szóval berhelni kéne. Az embernek egy 5 hónapnyi játék után már nincs sok türelme az olyan pályákon folytatni a játékot, ahol nem tud semmit sem kezdeni, meg már kívülről fújja a koordinátáit. Persze ajánlott a próbálkozás a vállalkozó szelleműeknek, mielőtt elindulnánk *Sötét Phlan*-ba, egy tiszta agy talán több ötlettel rendelkezik.
Menjünk el az átjáró jelzett szobáiba. Az első helyen, egy nagy csapat sárkány támad ránk, mert ők is szeretnék a végzet kürtjét. Utána ugyanez történik, csak a kristálygyűrű miatt, és pókok támadnak meg. Mindegyiknél egy-egy szobor irányítja ránk a vadakat. Viszont a következő pályán, a legkeletibb részen ott áll egy bezárt fekete marok, *Bane* jele. Ha nálunk van *Bane* talizmánja és a többi hatalom-tárgya, akkor kinyílik, s mi mehetünk tovább, ahol az út egy teleportba torkollik. Hipp-hopp, ugorjunk bele, s máris *Limbó*-n találjuk magunkat, ahol *Eliminester* megdícsér minket, hogy jól választott ő hősöket (azazhogy magát dícséri meg ezzel).
Felkészít minket a végső támadásra, s egy anyai csók után elmondja, hogy nézzünk körül, mielőtt átmennénk az úttesten.

SÖTÉT PHLAN

Amint landolunk *Phlan* negatív síkbeli verziójában, egy csapat *drow* asszony tuszkolja kifelé *Sashá*-t, egyelőre ismeretlen okokból. Természetesen mi jó fiúk/lányok vagyunk ezért megverjük a *drow*-okat, de *Sashá*-t már nem kapjuk vissza, őt addig kivitték a teremből. Menjünk mi is ki. Odakinn rengeteg sok szörny van, s a hatalmas tömeg megindult valamerre, de minket is magukkal sodornak. Ja, itt *Sötét Phlan*-ban nehezebben megy a **TURN UNDEAD**.



Az egyik térre visznek, ahol *Cadorna*, az ex-tanácstag igazi *Phlan*-ban (most élőholt itt, *Sötét Phlan*-ban), egy tőle várhatónál is jóval hosszabb beszéd után, s a magukat halálra únt többi élőholt eltakarítása után elmondja, hogy feleségül szándékozik venni *Sashá*-t. Az esküvő az északnyugati teremben lesz, a ceremóniát pedig *Gothmenes* maga fogja vezetni.
Induljunk el abba a terembe (de persze van időnk, útközben szétverhetjük a városházát, meg a mauzóleum-építkezés kőműves-vámpírjait, valamint a park sétáló fáit is).
Az esküvőn is egy jót verekedhetünk (rögtön támadjunk), és szerencsénkre *Gothmenes* egy picit becsiccsentett a pezsgőtől és arrébbszáll. Ezek után már itt nincs több dolgunk, menjünk ki a *Kuto* Kapujának megfelelő helyen.

GOTHMENES ÉS REZIDENCIÁJA

Nini, ott a vasfal! Vegyük elő a kürtöt, hogy szétrobbantsuk (mert *Ki-Rin* is azt mondta), mire *Gothmenes* előjön fenyegetőzve, hogy ne tegyük, mert biztos halál, blablabla. Fújjük meg, de a gép feltesz egy kérdést, hogy hányszor. Kezdjük el szép egymás után a számokat próbálgatni, de 6-t véletlenül se írjunk be, mert akkor... (akkor még továbbjutunk).

A keletkezett lyukon *Gothmenes* házába kerülünk. Kapcsoljuk be a **SEARCH** módot, mire a gép megkérdez minket, hogy ki veszi kézbe a három tárgyat. Néha halk pusmogást lehet hallani, de ha kézben van a *Horn of Doom*, akkor meghalljuk a beszélgetést, azazhogy *Gothmenes* még nem akar minket megölni a *Minions of Bane* sereggel, mert fontos információnak vagyunk birtokában, s azt ki szeretné csikarni tőlünk.
Ha *Bane* talizmánja is a kezünkben van, akkor megérezzük a titkos járatokat, s menjünk is tovább (teljesen mindegy, hogy a keletin vagy a délin-e).
Odabent egyszer csak megjelenik *Sasha*, meg egy halom *phlan*-i katona (igazi *phlan*-i katona-formájúak), majd feltesz egy kérdést, hogy jöttek segíteni, hol van *Eliminester*. Hehe, azt hiszi *Gothmenes*, hogy beugrunk ennek az ócska trükknek. Harcoljunk velük, mire kiderül, hogy a szokásos alakváltó varázst alkalmazta egy csapat raksasha. Van köztük két maharadzsa is, tehát kössük fel magunkat. Ezután menjünk el a beholderekhez, ha van hozzá kedvünk, azután meg induljunk beljebb, az egyes és kettes számokkal jelzett helyeken használjuk amit kell (1: Végzet kürtje, 2: Bane talizmánja), majd menjünk be a 4-gyel jelzett szobába. Itt vár *Gothmenes* meg a beholder barátja. *Gothmenes* időközben megtudta hol is van *Eliminester*, s most viccből egy átváltoztatott raksasha jön elénk, aki *Eliminester* formáját viseli. Harcoljunk vele. Utána *Gothmenes* elindul megkeresni a *Limbó*-n *Elimi*-t, de előtte felhúz egy órát, ami nagyokat kongva jelzi az időt. *Gothmenes* egy óra múlva jön vissza (1 ütés — 1 perc), addig megszerezhetjük a kristályát, ami egy fekete tóban van. El lehet intézni az órát, ha egy követ teszünk a mutatóiba, de akkor annyi élőholttal kell megküzdeni, hogy nem is éri az meg (kb 80 csontváz, 30 medúza, jópár *lich*). Lehet mászkálni még fegyverért is, meg egy-két harc miatt, de a legjobb ha azonnal kipróbáljuk a tavat. Aki belenyúl, az egy **Cause Critical** varázslatot kap, s inkább visszahúzza a kezét, mert „a tó maga a halál". Viszont *Bane* kristályára is szükségünk van, mint 4. tárgyra, szóval vegye fel az egyik emberünk a kristálygyűrűt, s úgy nyúljon a tóba.
Miután megvan, megjelenik *Gothmenes* is, egy emberrel a hóna alatt, aki nem más, mint *Elimi*. Először felajánlja a cserét, hogy odaadja *Elimi*-t, ha mi visszaadjuk a kristályt, de mondjunk mindre nemet, mert ebben a kristályban lakozik az ereje, s a sérthetetlensége. Ekkor elkezd harcolni *Elimi*-vel (szép képet terveztek hozzá), viszont minket is le fog kötni egy nagy halom szörnyeteg, ami a tavon keresztül jön: *dracolich*-ek, *bits of Moander*-ek, *minions of Bane*-k és *pets of Kalistes*-ek végeláthatatlan sora. Ám van egy utolsó lehetőség az utolsó reménysugár felcsillanására, ha valamelyik tag használja *Bane* kristályát, s így a szörnyek nagyon nagy hányada meghal, viszont a dolog fonákja az, hogy majdnem biztos, hogy meghal (nekünk idáig mindig megsérült a fickónk egy 230-250 HP-nyit). Majd feltámasztjuk a meccs után! Azért most sem kell félni attól, hogy elúnjuk magunkat a csatában, mert így is maradt mindegyikből kb 10 darab.
Ha ez a csata kész, a többi már csak pihenés. Most *Gothmenes* barátja, a beholder támad csapatával együtt. Utánuk viszont egy cudar dolog történik, mert hipp-hopp *Gothmenes* legyőzi *Elimi*-t, s az elmerül a tóban, majd ő maga fordul ellenünk. Megint egy csata, pár *minions of Bane* is jön, de miután legyőztük *Gothmenes*-t, már csak tényleg enterezni kell.
Gothmenes könyörög istenéhez, *Bane*-hez, hogy segítse meg, adjon neki erőt, de *Bane* kegyetlen azokhoz, akik nem viszik végbe terveit. Most, hogy együtt van a négy tárgy, a kristály porrá válik és CONGRATULA....

Hát igencsak szégyelljük, hogy nem teljes a megoldás, azazhogy *Bane* talizmánját még nem sikerült megszereznünk.

A PC-seknek van még itt egy kis berhelés. Amint már kiderült, elég nehéz a játék, ezért gondoljuk nem nagy baj, ha valamit a tuningolásokról is írunk.
A karakter jellemzői a CHRDAT??.SAV file-ban vannak:

16-27. byte:
Tulajdonságok: Mindet 22-re állítsuk (ez a varázslatokkal elérhető legmagasabb érték). Erőszázalékot ne írjunk 22-nél.

178. byte / 508. byte:
HP maximum / HP jelenlegi: Sajnos csak 255 HP-nk lehet.

331. byte-tól:
Pénz: Platiniumot és gem-et is írjunk, mert mindre van szükség. Vigyázzunk, a pénznek noha nincs szaga, de súlya az van (4 Pl = 1 kg).

179-305. byte-tól:
Varázslatok: Mindet 01-re, de érdemesebb utána MEMORIZE-zal jegyezni inkább, esetleg szintnövelés után (papok esetében persze elég a szintlépés).

137, 139, 140, 142, 143. byte:
Osztálytól függő szint: Igen gyorsan lehet szintet lépni, tehát nem érdemes átírni. Ám vigyázat! Ha a HP-nk 255, s utána lépünk szintet, akkor át fog pördülni a számláló.

Aki igen szuper csapatot szeretne (nemcsak 255 HP, hanem pl. -100 AC, -120 thAC0, 128 HP sebzés a dobónyíltól elkezdve a kétkezes kardig), az mentsen állást, amikor közvetlenül a kéz mellett áll, majd lépjen ki, s írja át a **SAVGAM?.PTY**-t:
A 401-es byte-ra eggyel nagyobb értéket kell írni!.

Van egy érzésünk affelől, hogy ez a *POD* még megmutatott mindent, amit ezzel az ábrázolásmóddal bemutatni lehetett, de a csata módosításán kívül szerintünk a többi még jó ideig életképes lenne. Hiszen nem lehet azt mondani, hogy mindenben a legjobb az *Eye of the Beholder* sorozat, ami csatában kifejezetten pocsék (annak ellenére, hogy az már real-time). Az csak a földalatti szűk dungeon-okhoz megfelelő. Egy kicsit lophatnának ötletet talán a *Might & Magic III*-ból, mert ott azért egész széles pályán játszódik.
No persze az egyik legjobb megoldás az lenne, ha az *Ultima Underworld*-ból merítenének, az meg csak egyszemélyesen jó. Ha mégis lenne a sorozatnak következő része, mi örömmel várjuk, hiszen szinte már félisteni szintre juthatott el idáig a player, s ha egyszer az lenne a feladat (úgy a 7. részben), hogy magával *Bane*-nel találkoznánk, s őt kellene száműzni, akkor az azért elég sokat hozhatna a konyhájukra, bár egy kicsit illúziórombolás is lenne...



ROCKSTAR ATE MY HAMSTER

***Pools of Darkness*-ezés közben már-már az agyunkra ment, hogy CoVboy bátyó kb. 50-edszer tekerte vissza agyonhallgatott PUF kazettáját, ezt a megrázkódtatást azután már a magnó sem bírta, de meg kell vallanunk, a végén már mi sem. CoVboy maestró szabadidejében (Én nem tudom, hogy nekem mostanában lett volna szabadidőm! — CoVboy) szívesen gitározgat, némi nedű elfogyasztása után meg énekelni is szokott, kánonban a kutyájával. Egyszóval, ha így halad, hamarosan a reflektorfények kereszttüzében láthatjuk viszont. Első nagy-lemezének anyagát saját elmondása alapján fémből készítették, és az autójába hegesztették be, miután horpadt elődjét felajánlotta egy kedves olvasó számára. A siker már-már olyan mértékű lett, hogy a *Code Masters* sem tétlenkedett, már 1989 nyarán megelőlegezte a bizalmat, és elkészítette a *CoVboy Ate My Hamster* című programot (gy.k. CoVboy = Rockstar). Lássuk tehát, *Code Masters*-ék hogy egyengették elméleti síkon CoVboy maestró pályafutását:.**

A *CECIL PITT MANAGEMENT* nevű „cég" főnökeként rendkívül elégedetlenek vagyunk, mivel nem megy az üzlet, így megpróbálunk egy rockegyüttest menedzselni. 50000 font áll rendelkezésünkre a játék kezdetén. Célunk, hogy egy éven belül 4 platina (de lehet hogy csak arany) lemezt szerezzünk a csapattal. A mindenkori pénzünk a képernyő bal alsó sarkában látható (gyt.k. a **CASH** felirat mellett). E fölött látható a 4 aranylemez (most szürkék, ha kékre váltanak, akkor már megszereztük őket). Emellett látható a naptár, illetve az eladási skála. Mindefölött ülünk mi, *CoVboy* társaságában (itt is álneve van, *Clive*-nak hívják).



A játék kezdetén kijelentjük, hogy ez nem mehet így tovább, és *CoVboy* nagynénjének USA-ból küldött pénzéből egy rockegyüttest akarunk szervezni. Vált a színhely, *CoVboy* és mi egy nagy monitor előtt csücsülünk, és *CoVboy* megkérdezi, hány sztár lesz az együttesben. Egytől négyig lehet választani, szerintünk a 2. a legoptimálisabb, de mindenki döntse el magának, hány pali kell neki. Ezt kiválasztva, mégegyszer le kell nyomni a tüzet (legalábbis C64-en —> programhiba?). Azután a monitoron megjelenik egy sztár feje, és *CoVboy* a következő dumát löki: *„xx boss! This is xx, whos on xx a week. Do you want this xx rock star?"* Az első xx lényegtelen, *CoVboy* szokásos baromságai. A második a sztár neve (hihihi), a harmadik, hogy hetente mennyi zsozsó kell neki, a negyedik pedig a stílusa. Fizetés minden pénteken van, és nem árt, ha ugyanazon stílusú sztárokat szedünk, ámbár egy stílust több néven is emleget a mi derék *CoVboy*-unk. Ezalatt egy kis ablakban megjelenik a két lehetséges válasz, hogy *Mr.X*-et elfogadjuk-e (No — nem, Yes — igen)? Ha elfogadjuk, akkor *CoVboy* megsugallja, hogy még hány sztár kell (*xx boss! Another xx far out rockstar to go.*), vagy csak vált a kép újra az irodára.

CoVboy kitalál egy nevet az együttesnek (jó kócsög), és megkérdezi, tetszik-e. Nemet választva bepötyöghetünk egy normálisabbat. Ezután megkérdezi, hogy új, másodkézből való, vagy sz** (pl. CoVboy gitárja) hangszereket veszünk. Az ár mindig különböző, tehát a szövegben keressük meg, és ennek megfelelően válasszunk. 10000 alatt érdemes.

Itt a főmenü! A pontok a következők:

PRACTICE: Gyakorlás. Csak rögtön a játék elején érdemes pár napot gyakorolnunk, hogy belehallgassunk a banda zenéjébe. Ha pocsékra sikeredett a dolog, akkor sürgősen herdáljuk el a pénzünket ajándékozással (lásd később), és kezdjük a játékot elölről.

GIG: Koncertezés. Ezt szinte mindig érdemes. Az első mellékmenüben kiválaszthatjuk, hogy hol, milyenek az árak egy estére, illetve milyen mértékű a székek száma, bónusként még az optimális jegyárat is megkapjuk:



Kocsmák (PUBS): 10 font, 200 szék, 20 font;
Klubok (CLUBS): 1000 font, 500 szék, 20 font;
Egyetemek (UNIVERSITIES): 2800 font, 1500 szék, 20 font;
Hangversenytermek (CONCERT HALLS): 7000 font, 4000 szék, 15 font;

Stadionok (STADIUMS): 16500 font, 10000 szék, 10 font.

Miután kiválasztottuk a helyet, ki kell választanunk a jegyárat (vagy kilépés: **CANCEL TOUR**), azután azt is, hogy hányszor koncertezzünk (**2-7 NIGHTS**, vagy **CANCEL** (kilépés). Mivel a koncertezés életünk egy része, a többit majd később.

PUBLICITY: Reklámozás. *CoVboy* kitalál egy hülye reklámötletet, megjeleníti az újsában (nem CoV), aztán meg dicséri. Erre akkor van szükség, ha rosszul megy az üzlet.



GIFTS: Ajándékozás. Itt el lehet herdálni a pénzünket, ha rossz a banda és új játékot akarunk kezdeni. Egyébként a sztárokat meg lehet ajándékozni. Időnként elsüthetünk egyet-egyet. Az árak sztáronként értendők.

Nos, ha jól megy az üzlet, különböző ajánlatokat kapunk. Első koncertünk után (csak ha jól sikerült) ajánlatot kapunk egy lemezgyártó cégtől. Ők 5% royalty-t (gy.k. részesedés) kérnek, és 1000000 pénzt adnak. Rájuk egy nagy **No**-val válaszoljunk. Miután a harmadik koncertünkről térünk vissza, már lesz egy épkézláb ajánlat: 15 % royalty és 3000000 font. Lehet, hogy van ennél jobb is, de nekünk ezt ajánlották utoljára, tehát menjünk bele. Térjünk vissza az előbbi ajánlatra. Van aki szponzorálni szeretne. Ne menjünk bele, mert az összeg csekély, és ha a cég csődbe megy, mi is rossz hírbe kerülünk. Azonkívül még jótékonysági koncertet (**CHARITY GIG**) is szoktak kérni. Ez marhaság, mert vagy az baj, hogy belemegyünk, vagy az, hogy nem. Többnyire azonban megússzuk. Különben, ha baj van, az újság ír róla, és rossz hírbe kerülünk (egy ideig kevesen jönnek a koncertünkre).

Visszatérve a játékhoz: jön a koncert. Hacsak tehetjük, koncertezzünk! Itt a már említett menük után láthatjuk a plakátunkat. Azután egy kép, ahogy a buszban csücsül az egész banda, velünk és *CoVboy*-jal az előtérben. Mindenekelőtt néha egy-egy tag valami show-feldobást kíván. Ezt *CoVboy* mondja, s ebből az ár a lényeg. Kezdetben ne menjünk bele, később viszont minden további nélkül. Ez egyébként az egyik legnagyobb szemtelenség a program íróitól, mert ha nem megyünk bele, a tag egy-két alkalom után ki lesz rúgva. Őt többet ne vegyük be a csapatba. A kérés után a tagok mennek koncertezni. Azután mi megkérdezzük *CoVboy*-tól, hogy hogy ment a jegyárusítás (**700 Ft-os rózsaszín ticketteket tessék! — CoVboy**). Ő a jegyek számát, illetve a keresett összeget mondja meg. Ez a ciklus addig megy, ahány estén koncertezünk.

Mint már mondtuk, lehet lemezt kiadni, ha a kiadót elfogadjuk. Ez egy új menüpontban testesül meg: **RECORD**. Amint tehetjük, válasszuk ki. Kiválaszthatjuk, hogy hány sávos legyen a felvétel. Legjobb (és drágább) a 48 sáv — 50000 font. Ezután már a stúdióban vigadunk. A fiúk lejátszanak egy számot, és *CoVboy* egy újabb hülye nevet talál ki neki, ami helyett **No** után választhatunk egy normálisat. Ez úgy 10-szer ismétlődik meg. Egy nagy poén (hahaha!), hogy egyszer megnyomunk egy gombot, ami kitörli az utolsó sávot.

Ha felvettünk egy albumot, akkor a **RECORD** pont **RELEASE**-zé alakul. Itt adhatjuk ki az albumot (**RELEASE ALBUM**), illetve egy számot (**RELEASE SINGLE**). Ha számot adunk ki, akkor videoklip is mehet vele (**YES** a választást követő kérdésre). Kiválaszthatjuk, hogy ki rendezze. A legdrágább a legjobb, azután azt is megadhatjuk, hogy hol készítsék (szintén legdrágább a best). Végül a témáját, de a témák mindig mások, ki-ki válasszon a saját kedvére. Különben 1 millió fontfedezet alatt ne próbáljunk számot kiadni, mert klip nélkül semmit sem ér. Albumot viszont ingyen kiadhatunk, rögtön a felvétel után (**Naná, hogy fotóalbumot! — CoVboy**).

Ha már kiadtunk egy albumot és/vagy egy külön számot, akkor vasárnaponként megnézhetjük a toplistákat (albumoké, illetve számoké). 2-3, rosszabb esetben 4 hét múlva már a mi művünk is fut. Vannak azonban lemezhamisítók, akik miatt nem megy az üzlet. Ők egy idő után (kiadást követő nap — 3 hónappal a kiadás után) telefonálnak. Ekkor 4 dolog közül 2 értelmes van: rájuk küldhetünk egy-két gorillát, vagy fizetünk. A gorillák általában leverik őket, 50000 ellenében, de ha nem, akkor kaparhatjuk a fejünket. Ha fizetünk, akkor biztosan leállnak; csak az ár magas: 2-400000 font. Ha véletlenül leesne egy szám a toplistán, akkor adjunk ki egy újat, lehetőleg jobb (drágább) klippel.

Néha (nagyon ritkán) beperelnek egy szám koppintásáért. Mi kb 50-szer játszottunk a játékkal, és ez csak egyszer fordult elő. Ilyenkor busás összeget kell fizetnünk: 1 millió fontot.

A játék grafikája tűrhető, a figurák humorosak, a szöveg is poénos. A menüvezérlés könnyen kezelhető. A játék egyetlen hibája, hogy nincs benne save/load funkció, mert így 1,5—3 óráig is leköti az embert (meg az, hogy még mindig nem valósultak meg a benne levő dolgok! — CoVboy). Az aranylemezeket egyébként furcsán osztogatja: amikor ötödikek lettünk, akkor adott, de amikor elsők, akkor nem. Persze, ha mind a 4 kigyulladt, akkor jön az endsequence... Egyébként pusszantjuk Sir Beast alias Dévai Gergelyt, aki — ha minden igaz — most éppen az USA-ban leledzik (ez tök komoly!), hogy felkutassa CoVboy nagynénikéjét, küldje már azt a pénzt, mert anélkül CoVboy-ból sohasem lesz Rockstar...



ULTIMA UNDERWORLD



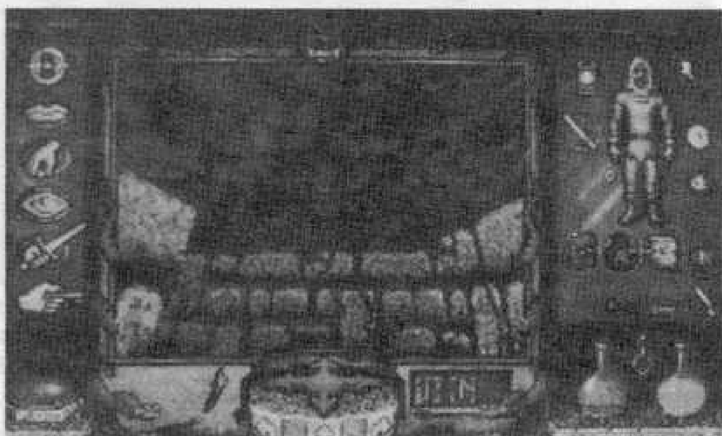
No, eme kis pihentető managerjáték után ismét belecsöppenhetünk a kalandok mélyébe. Biztonsági öveket kéretik becsatolni, mert ami most jön, azzal a fellegekbe fogunk szállni (mi lesz ez, Plus/4-es leírás? — CoVboy). Mielőtt azonban valóban csobbannánk egyet, sokak kérésére következzék *Origin*-éktól egy kis *ULTIMA* helyzetjelentés: Egykoron, a nyolcvanas évek vége felé ('87-'88) megjelent a software piacon az *Origin* egy *ULTIMA* „fedőnevű" RPG sorozattal. Akkor még az volt a természetes, hogy ezen játékoknak először megjelenik a C64-es, majd fél évvel később az Amigás változata, senkit nem érdekelt különösebben, hogy PC-re elkészül-e vagy sem. Ahogy jöttek az újabb részek, a játék is annál bonyolultabbá vált, ezt pl. C64-en jól szemlélteti, hogy az első rész még csak 1 lemezoldal volt, a második kettő, egészen a hatodik részig mind annyi lemezoldal, ahányadik részről van szó, kivétel az ötös, ez C64-en 8 lemezoldalra sikeredett! Nos, az 1988-as *ULTIMA V.* PC-n még elég gyengére sikerült, csak EGA-s volt és még csak egy intrót sem találhatunk az elején. Talán az *ULTIMA VI. (The False Prophet)* jelenthette a fordulópontot — ez az utolsó egyébként ami C64-re is megjelent eddig (1991) —, PC-n már 1990 óta a boltokban van. 1992-ben hozták ki a piacra az *ULTIMA VII-et (The Black Gate)*, és leírásunk tárgyát az *ULTIMA UNDERWORLD*-öt is. Ez utóbbiaknak nemhogy a C64-es változatáról semmi hír eleddig, de még az Amigás változatról is csak kósza hírek keringenek, mindenesetre bíztató, hogy a nyári szakkiállításon a producerek tettek olyan felelőtlen kijelentést, hogy 1993 elejére jön az Amigás változat is! C64 ügyben nem nyilatkoztak, de gondoljunk csak arra, az ULTIMA VI-ról is csak akkor szereztünk tudomást, amikor már a boltokba került. Jó piacpolitika, ha nem vagyunk biztosak benne, hogy sikerül átírni a stuffot, akkor nem iszunk előre a maci bőrére. Szóval az *ULTIMA VII* és az *ULTIMA UNDERWORLD* PC-n is rendelkezik némi szépséghibával. Csak 2 Megás alaplappal rendelkező konfiguráción hajlandó elindulni, ezzel most sok olvasónknak meg is válaszoltunk a kérdésére. Az *ULTIMA VII*-ben — amely az *ULTIMA VI* után 200 évvel később játszódik — az lesz a feladatunk, hogy megmentsük Britanniát a fertőzéstől, amiben csak *Avatar* lehet segítségünkre, ő viszont egyedül erre nem képes, szüksége van egy segítőtársra, akit először is át kell teleportálnunk a saját dimenziójából, ehhez pedig először meg kell építenünk a teleportálásra alkalmas fekete kaput... Nem is olyan bonyolult így röviden leírva. Ez a küldetés lehet, hogy nem is lesz olyan sikeres, mint amire számítunk, bizonyítja ezt az a tény, hogy keményen dolgoznak az *ULTIMA VIII*-on is, ahol folytatnunk kell előző ténykedéseinket. Ugyancsak mostani hír, hogy fejlesztik az ULTIMA-k királyát az ULTIMATE ULTIMA című játékot, amelyről eddig csak annyit tudunk, hogy ötvözni fogja az eddigi ULTIMA-k legjobb jegyeit. Most következzék az ULTIMA UNDERWORLD, mely a labirintusokban való mozgások grafikai megoldásaiban nyerte el elsősorban tetszésünket.

Most (is) sikerült az Origin+Bluebyte+Mindscape csapatnak egy igazán jót alkotnia. Ismeretlen okok miatt annyi változást vezettek be, hogy ez alkalommal nem kell *Dupret*, *Iolot*, meg hasonlóan idióta nevekkel ellátott társakat irányítani, elég magunkra ügyelni.

Ehhez persze egy új irányítórendszert kellett tervezni, amivel egy személyt vezethetünk, ám a csapat elhagyásával nyert szabad kapacitást belefektethetjük valami másba. Azt kell mondanunk, hogy sikerült nekik. Az eddigi legjobb szerepjáték-irányítást oldották meg azzal, hogy ötvözték a DM-stílust, a Freescape-pel, azonkívül meglöttyintették egy kis *(mondjuk nem*

annyira gyors) bitmap grafikával, real-time móddal, s így elérték a majdnem megfelelő valóság utánzatot. Az érzékszerveinket sem hagyja cserben, pl. *Sound-Blaster*-en (megjegyezzük, hogy pro-t is kezel) a beszéd nagyon élethű, a grafika meg az újabb RPG-ktől elvárt szintet magasan veri (bár valakinek nem tetszik a ráközelítéskor adott bitmap-es nagyítás, de ha fokozatokat is beépítettek volna, akkor meg kb. 4 megával hízott volna az amúgy is túlsúlyos (12MB) játék).

No persze az RPG-knél gondolni kell a kintről nem érzékelhető változásokra is, mert itt a saját szemszögből mutatja a szereplőt. Ilyen pl. az erőpont, a mana-pont, az ellenfél sebesülése stb. A játékban természetesen ügyelni kell a világítótestekre is, mint az újabb *Ultima* részekben, erre is számos lehetőség van. Az árnyékolás egész gyors, igaz nem egy ray-tracing. Ennyi bevezető után térjünk rá a játék kezelésére.



Egérke ajánlott!

Parancsmenü (baloldalt fent)

GYŰRŰ : I/O menü (Billentyűvel: '**F1**')
- **SAVE/RESTORE**: szokásos. 4 mentésre ad lehetőséget
- **SOUND/MUSIC**: Beeper-en csak „effekteket" ad
- **DETAIL**: Mennyire részletes a grafika — egyenesen arányosan a mozgás sebességével
  - **VERY HIGH**: Minden bitmap grafikás
  - **HIGH**: A plafon vektorgrafikás
  - **MEDIUM**: A padló is
  - **LOW**: Még a falak is vektorgrafikásak
  - AT-n érdemes a LOW-t használni (XT-n a QUIT-ot), így elég finoman mozoghatunk (azaz nagyon finoman)
- **RETURN TO GAME**: Kilépünk az I/O menüből
- **QUIT GAME**: Ez az ajánlott parancs XTn

SZÁJ: Beszélünk valakivel ('**F2**')
KÉZ: Felveszünk valamit ('**F3**'). A kezünk csak egy bizonyos távolságig ér el.
SZEM: Megvizsgálunk valamint ('**F4**')
KARD: Az előző kettő ingere. Harcolni fogunk. ('**F5**')
KULCS: Használni valamit ikon ('**F6**')

Ezenkívül még előhívhatók a következő parancsok is:
'**F7**' — Inventory és tulajdonságlista lekérése
'**F8**' — Aktuális varázslat végrehajtása
'**F9**' — Infó a legközelebbi ellenfélről
'**F10**' — Csicsikálunk egy picit

A képernyő középső fő játékterén megjelenő célkereszttel választhatjuk ki a célt, a kiválasztott parancsot pedig az egér jobb gombjával hajthatjuk végre.

Két sárkány: Poénkodások, pl erővesztés, talált csapások, szétvert ellenfelek, ill. halál után. A csapdakereséseknél is hasznuk lehet.
Mongbat (felül a képen — szárnyas majom): Csata közben a szeme színe mutatja, hogy mennyi sérülést bír még az ellenfél (zöldtől-pirosig).
Baloldalon alul — nagy gomb: lásd harc ismertetésénél;
Jobboldali üvegek: bal-szélső (piros/zöld) — VITALITY POINT = erőpont (mennyi energiánk van még); jobb-szélső (kék) — MANA POINT = varázshatalom pontjai
Iránytű (középen): A piros pont az északi irányt mutatja, amerre pedig állsz, az mutat előre.
Ha az iránytűre clickelünk megjelenik egy sor adat:
Először az, hogy mennyire vagyunk éhesek. Itt a fokozatok:
- **satiated** - rókázásig bezabáltunk
- **full** - tele vagyunk
- **well fed** - jóllaktunk
- **fed** - el vagyunk
- **peckish** - már korog a gyomrunk
- **hungry** - éhesek vagyunk
- **very hungry** - nagyon éhesek vagyunk
- **starving** - Ilyenkor jobb már enni, mert csökkenti a VP-t, és nem is tudunk jól aludni (nem gyógyulunk)

Majd a pihentségünk jelenik meg:
wide awake, awake, rested, fatigued, tired...
Ezután az, hogy hányadik napja vagyunk már a föld alatt, majd hogy hányadik szinten vagyunk a metróban, végül pedig az erő- és hatalompontjaink száma.
3 nyíl (iránytű alatt):
- **balra forduló**: 45° balra
- **jobbra forduló**: 45° jobbra
- **egyenes**: „fut" (darabosabban mozog)

Tekercs: Itt a szöveges üzenetek jelennek meg (nem beszéd, csak megjegyzés).
Jobboldali tábla: Eleinte a tárgyakat mutatja, meg minket.

A tárgyat a kívánt helyre (esetleg zsákba/táskába/stb-be tehetjük). A tartóedényeknek is megvan a végső kapacitásuk (mennyit tömhetünk beléjük). Van egy teherbírási adat is, azt a fickónk mellett, egy bekeretezett szám mutatja. Ha alul a lánckarikára clickelünk, akkor ez a menü megfordul, s a tulajdonságainkat írja ki, számmal. Felül jelenik meg a név, alatta az osztály, mellette a gyakorlati-szint, tulajdonságok, (**STR, INT, DEX, VIT, MANA**) tapasztalat-pont, legalul pedig nyilakkal mozgathatóan az ismeretek (**SKILLS**):
- **ATTACK**: támadási
- **DEFENSE**: védelmi
- **UNARMED**: pusztakezes harcmodor
- **SWORD**: karddal hadonászás
- **AXE**: balta
- **MACE**: buzogány
- **MISSILE**: kilőhető fegyverek
- **LORE**: tárgyak felismerése

CHARM: vonzerő (dumához/cseréhez)
MANA: hatalompluszok
CASTING: mennyire tartósak a varázslatok
SNEAK: lopakodás (meghal-e az ellenfél)
SEARCH: kutatás (megleljük-e)
APPRAISE: elérés/hozzáférés
TRACK: nyomkövetés
ACROBAT: a magasugráshoz kell
REPAIR: az üllőknél, fegyverjavításhoz
PICKLOCK: zárnyitás (egyszerűbb ajtókon)
SWIMMING: úszás, belefulladunk-e, illetve mennyi idő után fulladunk bele

Később szert tehetünk egy rúnazsákra, aminek segítségével varázsolhatunk is (el is lehet hajigálni a zsákot, ami egy plusz élvezet, főleg ha a vízbe dobjuk).
Erre clickelve is megfordul a tábla, de most a tulajdonságok helyett a már meglévő rúnáinkat mutatja meg, illetve a hiányzóknak a helyét. Egy rúnára a bal gombbal clickelve azt érjük el, hogy egy hasonló rúna jelenik meg a látkép jobb alsó sarkában, majd több rúnát kiválasztva maximum 3 rúnát fog mutatni. Ezeket kitörölni a rúnák alatt lévő kis ikonnal lehet. Ha a kiválasztott rúnákkal varázsolni akarunk, akkor a kis rúna-ablakra kell clickelni.

MOZGÁS:

A középső ablakban (a továbbiakban **kép**) a célkeresztek támadás és nem lenyomott parancs-gombok esetén nyilakat mutatnak. Ha mozgatjuk a célkeresztet, akkor a formájuk is változik. A bal gomb lenyomásával az éppen aktuális nyíl felé mozdul:
Egyenesen előre nyíl: előre
Hátramutató nyíl: rükverc
balra/jobbra egyenes nyíl: balra/jobbra csúszunk
jobbra/balra hajló nyíl: jobbra/balra fordulunk pár foknyit
Ha más parancs gomb van lenyomva (kivétel a gyűrű, ami a **PAUSE**-zal egyenértékű), akkor ugyan a nyilakat nem fogja kirajzolni, de a bal gombbal akkor is mozoghatunk, de az irányokat saccolnunk kell. Mi mondjuk jobban szerettük a fickót gombokkal irányítani, mert úgy sokkal precízebb volt.

HARC:

Erre a legnehezebb segítség nélkül rájönni, mivel elég bonyolult. Amikor ezt választjuk, s a célkeresztet kivisszük a képre, akkor a használt fegyverünk (esetleg öklünk) jelenik meg a kép alján, de úgy, mint ahogy az igazából is kinéz.
Ha a jobb gombot nyomva tartjuk, akkor a már említett baloldali alsó gomb elkezd színt változtatni (a fegyverünk/kezünk meg mozogni). Ez azt jelenti, hogy mennyire van már ütésre kész állapotban. A vörösnél még nincs semmi, a barnánál már felemeltük egy kicsit, a sárgánál már lendítettünk is rajta, a zöldnél pedig már teljes erőt fogunk belefektetni az ütésbe. Itt tapasztalható ki az egyes fegyverek gyorsasága is.
Az ütésünk függ attól is, hogy hol lendítettük meg (de pusztakezes harcnál nem).
- **bök**: iránytű felett
- **oldalvágás**: kép szélén
- **vág felülről lefelé**: a kép tetején

Az hogy melyik oldalról melyikre vágunk, függ a karakterkészítésnél kiválasztott szebbik kezünktől. Azaz ha jobbkezest választottunk, akkor az oldalvágásnál balról jobbra csapunk, ha balt választottunk, akkor jobbról/balra, s a fegyver is azon az oldalon jelenik meg.

BESZÉLGETÉS, CSERE:

Értelmesebben kinéző létformákkal inkább ezt próbáljuk, mint hogy rögtön nekiessünk. Ha megöljük, akkor megszerezzük a dolgokat, de a tudását az ellenfél a sírba viszi. Spiritiszta szeánszra igazán nincs sok időnk, ezért elveszettnek tekinthetjük. Ha meg nem öljük meg, akkor valószínű, hogy ő fog károsítani minket.
A beszélgetést a száj ikonnal lehet kezdeményezni, majd a duma közben egy, kettő vagy többféle választási lehetőséget kapunk, amin továbbmehetünk. Néha van egy **OTHER...** dumapont is, itt persze nekünk kell begépelni valamit.
A beszélgetésekhez az irányt majd megadjuk, de azt elmondjuk, hogy egy beszélgetést befejezni a **FAREWELL, BYE, GOOD-BYE, FARE THEE WELL** meg hasonló dumákkal lehet **(*„Dumaparti ház, egy emlékre vigyáz..."* — jaj rossz kazettát tettem be! — CoVboy).**
Van amelyik karakter elkér tőlünk valamit beszélgetés közben. Ekkor válik fontossá a fenti (fizimiska felett) 4 tányérszerű valami, ahova ha beleteszünk egy tárgyat, s a mellette lévő fekete pont fehérré válik, akkor fel fogja ajánlani azt a beszélgető-partnernek.

Csere esetén az általunk kínált tárgyakat tegyük a mi tányérainkba, amit meg tőle kérnénk érte cserébe, azt meg jelöljük ki nála, majd nézzük meg, hogy mit szól a cseréhez. Ha minden OK, akkor eltűnnek a felajánlott tárgyaink, az övéit meg elvehetjük.
Ha magas a **CHARM**-unk, akkor elég jó bizniszeket tudunk csinálni, mint mi, pl. elcseréltünk egy érmét (**COIN**) 4 aranyra (**GOLD PIECES**), egy adag kajára meg 8 másik érmére.

TEREPISMERETEK:

Falak: Van sokféle formában, színben, de az általában mindegy, hogy hogy néz ki. Van ahol el van rejtve egy ajtó, ezt a térképen jelzi. Úgy pontosíthatunk a rejtekajtó hollétén, hogy **LOW DETAIL**-be kapcsolunk, majd elkezdünk forogni a szobában. Sokszor a gép így megmutatja a széleit.
Ajtók és rácsok: Nyitásukról később.
Gombok, karok stb.: Ezekkel titkos ajtókat, bezárt ajtókat lehet kinyitni, vagy valami egyéb csacskaságot kiengedni (20-30 patkány, 10 fejetlen stb.). A padló is változhat. Van ahol víz van, itt úszni fogunk, s úszás közben nem verekedhetünk, szóval a vízi szörnyek cikisek. A vízbe ejtett dolgoktól búcsút is vehetünk, szóval legyünk óvatosak.
Láva — padló helyett: Sebez a szinttől függően. Pl. a 8. szinten már egyáltalán nem ajánlatos a láván járni, mert igen hamar a halálunkat lelhetjük rajta. A lávában lévő szörnyek is nehéz ellenfelek. A lávába vetett tárgyak általában nem süllyednek el rögtön, de a lények ha nem tudnak kigyalogolni onnan, akkor ott pusztulnak (erre vigyázzunk).

Ablakok: Ide benézve a láva szintjét láthatjuk.
Ankh jel: Azt mutatja, hogy azon ajtó mögött értelmes és békés lények vannak, jobb ha először beszélgetünk velük.
Nagy szikla: A kőomlás emlékét idézi, ezt csákánnyal aprítva, eljuthatunk kis parittya-kövekig.
Szökőkutak: Itt vízzel frissíthetjük fel magunkat, s feltölthetjük a készletünket.
Padok/székek — meg egyéb vektorgrafikás tárgyak: Csak dísznek jók.
Nagy ankh-jel: Ezek a templomok szerepét töltik be (lásd ismeretnövelés).

AJTÓK NYITÁSA:

A kulcsos kézzel lehet kinyitni a be nem zárt ajtókat, de ha be van zárva, akkor sem kell megijedni.
Egyik lehetőség, hogy a kulcsos kéz-ikonnal kiválasztunk egy kulcsot a listáról (bal gomb!), s azt az ajtóra visszük, majd click.
Másik a betörés. Addig kell verni, amíg ki nem nyílik. Ilyenkor jobb, ha kézzel ütögetjük, mert a fegyver könnyen megsérülhet.
Ha megvizsgáljuk az ajtókat, akkor kiír róluk egy adatot: **STURDY, DAMAGED, BADLY DAMAGED, MASSIVE** lehet. A **MASSIVE** azt jelenti, hogy ne is próbáljuk szétverni, mert sosem fog sikerülni. A **DAMAGED/BADLY DAMAGED**-et verve mindjárt utunkra enged az ajtó.
Van még egy lehetőség, ha álkulcsunk van, akkor azzal is próbálkozhatunk, de a siker nem mindig garantált (lenti szinteken van olyan ajtó, amit nem is lehet így kinyitni).

MÉRGEZÉS:

Vannak mérgező szörnyek, növények, melyek révén rossz dolog kerülhet a szervezetünkbe. Ilyenkor zölddé válik az eddig piros üveg, majd előbb-utóbb egy-két (sőt több) VP-t levesz tőlünk.
Egy idő után a testünk legyűri a mérget, ez az idő a méreg erejétől függ. Azt, hogy mennyire vagyunk megmérgezve az iránytűnél írja ki: **BARELY, MILDLY, BADLY, SERIOUSLY POISONED**. Van ital, gyógynövény és gyűrű is, ami semlegesíti a mérget.

TÁRGYAK:

Minden tárgy képvisel egy meghatározott súlyt, s ha a cipelt dolgok összege eléri az általunk elbírt összeget, akkor már több dolgot nem vehetünk fel.
A tárgyakat mindenhova le lehet tenni, csak a gyűrűknek van két plusz helyük, az ipsénk kezeinél. Az is igaz, hogy nincs annyi hely a tárgyainknak, mint egy *Sierra* játékban, de ezt meg lehet löketni egy-két tartóedénnyel, ahová belerakhatunk cuccokat.
A fegyvereknél, páncéloknál, ételeknél, ékszereknél kiír egy adatot a sérültségről, illetve kajánál annak koráról. A sérüléseket fegyverjavítással lehet kiköszörülni, a kaját meg jobb eldobni, ha szagos (**SMELLY**).
A megjelenő fokozatok:
kaja: SMELLY — n-DAY OLD — FRESH
fegyver: EXCELLENT — SERVICABLE — WORN — BADLY WORN — BROKEN
ékszer: PERFECT — UNDAMAGED — DAMAGED... Itt az értékéből von le a sérülés;

Tartóedények:
Hátizsák - ebbe fér a legtöbb
Zsák (BAG) - ebbe is sok fér
Doboz (BOX) - már nem annyira jó
Aranydoboz (GOLDEN BOX)
Edény (BOWL)
erszény (POUCH)
tegez (speciálisan nyílvesszőkhöz)
térképtartó

Fegyverek:
Pengés fegyverek
Tőr (DAGGER) - Gyors, persze kicsit sebez
Rövidkard (SHORT SWORD) - Már erősebb, de lassabb
Hosszúkard (LONG SWORD) - Az előzőnél is erősebb
Pallos (BROAD SWORD) - Igen jó, de lassabb
Ütlegek
Bunkó (CUDGEL) - Gyenge buzogány-féle. Elég gyors
Könnyű buzogány (LIGHT MACE) - Előzőnél jobb, kb. ugyanolyan sebes is
Nehéz buzogány (HEAVY MACE) - Nehezebb, lassabb, de jókat lehet vele csapni
Balták
Hajítóbalta (THROWING AXE) - Gyenge...
Bárd (AXE) - Lassabb, de jókat sebez
Csatabárd (BATTLE AXE) - A leglassabb dolog, de irtó nagyokat csap
Lőhető (töltetes) fegyverek
Íj (BOW) - Nem rossz, de elég gyenge
Számszeríj (CROSSBOW) - Lassabb, de erősebb
Varázsvessző (WAND OF ...) - Változó varázslatokkal, de meghatározott töltetekkel
Ezeknél először fel kell húzni (jobb gomb), majd ha felhúztuk, akkor megjelenik egy célkereszt, s a kívánt pontra újból clickeljünk.

Mindnek lehet varázsfajtája is (ilyeneket úgy a 5. szinttől találhatunk), pl. amelyik pontossággal (**ACCURACY**), nagyobb sebzéssel (**MAJOR DAMAGE/... DAMAGE**), gyorsasággal van megáldva.

Páncélok:
Bőr, lánc és **lemezes** formája van mindegyiknek, persze a lemezes a legnehezebb, de legtöbb sérülést elbíró.
Sapka:
Bőr, láncos, sisak
Mellvért, lábvért, kesztyű, csizma
Van egy másik csizma is, ami sárkánypikkelyből készült, de ilyenből csak egy van, majd lásd a 5. szintnél.
Itt is van varázzsal ellátott forma. Legjobbak a 8. szinten vannak. Ilyen fajták lehetnek:
RESIST BLOW: igen gyenge, pite dolog átverni
THICK SKIN: cooler
IMPASSABLE: a legeslegeslegjobb
Vannak még pajzsok is:
Fa, kerek fémpajzs, nagypajzs

Gyűrűk:
Mindegyik varázslatos.
Van **réz, ezüst** és **arany** fajtájú.
Ilyeneket találtunk: **RESIST BLOW, THICK SKIN, LEAP, LEVITATE, REGENERATION**. Legjobb az utolsó kettő, ezek mindenképpen ajánlottak a megszerzésre.

Ékszerek, pénzek:
Korona (sisaknak is jó), **serleg, tál, nyaklánc, medál, érme** (coin), **arany** (gold pieces).
Cserénél jók.

Kaják:
Kukorica, alma, hús (szokásos csibecomb-forma), **kenyér** (olyan buciforma), **vekni, hal**.
Az cikis, hogy mondjuk a kukoricát főzés nélkül, só nélkül megeszi, de hát lehet, hogy *Origin*-éknál ez mindennapos (a *Black Cauldron*-ban pl. nem akarja azt megenni a hős, bár az *Sierra* játék).

Italok:
Víz, sör meg egyéb csodadolgok. A víz felfrissít (nem leszünk annyira álmosak), a többi szerepére meg mindenki rájöhet otthon is **(Há—há — CoVboy)**.

Kulcsok:
Ajtónyitáshoz kellenek.

Térkép:
Annyi van, mint ahány anya. Automatikusan megrajzolja, sőt, a titkos ajtókat is jelzi.

Fényforrás:
Fáklya (TORCH) - rövidéletű, de pl. ezzel lehet csak tömjént gyújtani
Gyertya (CANDLE) - hosszab életű
Lámpás (LANTERN) - újratölthető (OIL FLASK)

Egyéb segéddolgok:
Holdkő (MOONSTONE) - a GATE TRAVEL varázslat ehhez tesz le
Álkulcs (LOCK PICKER) - lásd ajtónyitás
Tüske (SPIKE) - ezzel ajtókat lehet bezárni
Olaj (OIL FLASK) - ezzel lehet a lámpát feltölteni
Hálózsák-szerű (BEDROLL) - ezzel lehet elaludni (pihenés)
Gyógyfű (LEECHES) - eltávolítja a mérget a testünkből, de a VP-nk csökken
Csákány - Köveket verhetünk szét vele. Elméletileg lehetne vele aranyat is bányászni, de az még nekünk nem sikerült.
Pecabot - vízparton friss halat lehet vele fogni
Italok (POTION) - van amelyik egy varázslatot indít el, van amelyik rosszat tesz, van ami jót.

Rosszat:
HALLUCINATION - fordítás nem szükséges
MANA BOOST - alszívja a hatalompontot
POISON - erős mérget tartalmaz

Jót:
HEAL - gyógyít 10-20 HP-t
GREATER HEAL - többet gyógyít
RESTORE MANA - visszaállítja a hatalompontot

Papírok:
Tekercs, papír, fecni, könyv.
Ezeken infókat olvashatunk, térképeket kaphatunk, vagy éppen el kell vinni valakihez.

Talizmánok:
Ezeket meg kell keresni a játék folyamán.
Mindenféle bugyuta jelzőik vannak, pl. törvényesség, alázatosság, emberségesség, áldozat, csoda, dicsőség. Csak a useful-okat említjük külön:
Kard (SWORD OF JUSTICE): jó gyors, nagyokat üt, s nem is nehéz
Pajzs (SHIELD OF VALOUR): a legjobb pajzs (ankh-jellel)
Gyertya (TAPER OF SACRIFICE): soha-ki-nem-alvó lámpás

LÉNYEK

Ha egy mozgó lényt megvizsgálunk, akkor kiírja a gép a nevét és a hozzánk viszonyulását. Ez lehet: **MELLOW, UPSET, HOSTILE**. A HOSTILE támad, az UPSET-tel meg nem mindig lehet beszélgetni. Egyes formáknál még a FRIENDLY is megjelenhet, ami jó dolog.

BAT, CAVE - Barlangi denevér. Nagyobb termekben van, nem mindig támad. Könnyű ellenfél.
BAT, VAMPIRE - Mint rokona, csak szívósabb, s nagyobbat sebez.
DAEMON - Egy van belőle, az is elég gondot okoz, de azt itt nem lehet megölni.
FIGHTER - Harcosok. Ellenfélnek nem épp optimálisak, mert nevükhöz híven jól küzdenek. Egy kivételével mind barátságos (eleinte). Szakállasok szoktak lenni. Pl. az 5. szinten vannak.
FIRE ELEMENTAL - Tűzszellem. A 7-8. szinten vannak, a lávából jönnek elő. Elég sok jöhet egyszerre belőlük, néha ki-kimásznak a lávából portyázni egy szerencsétlen kalandorra. Ami cikis, hogy sokat kell csapni rájuk, gyorsak, meg általában a távolból egy-két tűzlabdával köszönnek.
GAZER - Olyan beholder-forma, egy nagy szemmel, egy kisebbel, meg 2 karmos csáppal. Szívós, varázsolhat is (valami elektromosat). Röpköd.
GHOST - Nemmondjukmegmiez. Elég sokat kell csépelni, ráadásul ez is 3D-ben mozoghat (—>száll)
GHOUL - Hullaevők. Intelligensebbek az átlagnál, de van veszélyes változata is (vörösebb színű).
GHOST, DIRE - Ugyanaz, csak sötétben, meg nagyobbakat üt.
GOBLIN, GRAY - Szürkegoblin. Értelmes,, de van olyan, amelyik nem nagyon akar szóbaállni velünk (megértjük), hanem inkább ránkcsap. Az olyanok vörös övet viselnek. *Tyball* őrei is a 8. szinten.
GOBLIN, GREEN - Intelligensebb, mint a szürke, s a gonosszal egyik példánya sem állt szóba, s nem is támad ránk. Ugyanolyan erősségű, mint a szürke.
GOLEM, EARTH - Földgólem. Barna, emberforma. Jó nagyokat csap, viszont nekünk is jó nagyokat kell rá ütni. Ritka, pl. a törpkirály kincseskamrájában van.

GOLEM, METAL - Hasonló az előzőhöz, csak fémesen csillogó szemei és keményebb öklei vannak.

HEADLESS - Fejetlenek. Nagy körmeik vannak, meg ruha nélküliek. Varázslók félresikerült kísérleteiből születtek. Pontosak és ellenállóak. Elég jókat sebeznek.

IMP - Repkedő bestiák. Hasonlítanak a **mongbat**-okhoz. Csak a 8. szinten láttuk őket, egyszer (s akkor sem küzdtünk meg velük). A 3. szinten is van egy, ami varázsolni is tudott, de azt könnyen lecsaptuk (villanyosat varázsolt).

LIZARDMAN - Gyíkember. 3 fajtája van: vörös, zöld és szürke. A vörös és zöld kb ugyanaz, és egyik sem tud „emberül", azazhogy nem tudják kimondani a közös nyelv szavait. Nem kell velük harcolni (de lehet).

LURKER - A vízben van (és csak ott). Nem annyira nehéz ellenfél, bár gyorsan üthet (haraphat), de ami számunkra igen ellenszenves benne, hogy vízi élete folytán szárazföldről nehezen, vagy csak lőfegyverrel lehet sebezni.

LURKER, DEEP - Ugyanaz, mint az előző, csak a harapása ráadásul mérgező is, és több sebesülést bír ki.

MAGE - Varázslók. Kettő híján csak rendesekből áll. Ha támadnak, akkor csak varázslatokkal támadnak. Nem is olyan könnyű ellenfelek. Pl. 7. szint.

MONGBAT - Szárnyas majom. Ritkán jön, elég gyenge, de izolálhatja a teret bármerre.

MOUNTAINMAN - Törpök. Nem kékek, de azért értelmesek, s csak akkor támadnak, ha okuk van rá. Nehezebb ellenfelek.

MYSTIC CLOUD - Nem sok vizet zavar, csak ott van, ahol van.

OUTCAST - Törvényenkívüli. Ember, általában nem támad, hanem el lehet vele beszélgetni. Őket is a báró tetette ide, mert rossz fát tettek a tűzre.

RAT, GIANT - Óriáspatkány. Gyakori, gyengén mérgező, de könnyű ellenfél. Csapatban viszont veszélyes.

REAPER - Először, mint egy fa tűnik fel, de aztán az tűnik fel, hogy mit keres egy fa a felszín alatt 1 km-re. Ezt követően meg azt vesszük észre, hogy mintha az előbb nem ott lett volna, s mire észbekapunk, az kap velünk hajba. Jókat üt, de közepesen szívós. Lent (6. szinttől) látható.

ROTWORM - A leggyengébb ellenfél. Vörös és kukacszerű. Magyarul kb. dögféreg(?). Csak harap. Ha elintéztük, egy kikloffolt húscafat marad utána, amit megehetünk, illetve csinálhatunk belőle pörköltet, ha adunk hozzá egy kis zöldgombát. Arra még nem jöttünk rá, hogy miképp, de azért infónak jó lesz. Van egy zöld haverja is, aminek a nevét sajnos nem tudjuk, mert már egy épet sem találtunk.

SKELETON - Csontváz. Hosszúkarddal támad, közepes ellenfél, de élőholt, szóval azok a varázslatok is hatnak rá.

SHADOW BEAST - Alig lehet észrevenni, viszont elég nehéz leverni. Megmondjuk őszintén, hogy mi egyszer verekedtünk csak vele, akkor azután, hogy valami hülyeséget írtunk bele a tárgylistába berhelés közben, s amikor a tárgyat letettük, ez támadott meg (mint ahogy be lehetett jegyezni a többi szörnyet is).

SLUG, ACID - Savtrutymó. Formátlan zöld csúszó pióca-szerűség. Közepesen nehéz ellenfél. Amint neve mutatja, savat köpköd. Vízpartoknál, eldugott zugokban szokott lenni.

SLUG FLESH - Ugyanaz, mint feljebb, csak ez nem köp, de harap.

SPIDER, DREAD - Mérgespók, közepesen nehéz ellenfél, vörös.

SPIDER, WOLF - Haragos pók, közepesen nehéz ellenfél, szürke.

TROLL - Értelmes lény, jó erős teremtés. Az 5. és 7. szinten.

TROLL, FERAL - Ugyanaz, csak ez mindig támad. Sötétebb bőrű.

TROLL, GREAT - Ugyanaz, mint a sima, csak ha megtámadjuk, akkor ez még nagyobbat csap ránk.

WISP - Egy darab van belőle, kis kék fényekben tündöklő intelligens szentjánosbogár-telep. Azzal nem nagyon lehet harcolni, de mivel gyors, nagy gondot okozhat annak ellenére is, hogy egy-egy bevitt ütése kis kárt okoz.

VARÁZSLATOK

A varázslás módját már leírtuk, de a varázslatokat még eddig nem. Ami késik az jön, mondja a közmondás is. Ki kell választani a megfelelő rúnát, amit a jobb gombbal nézhetünk meg, mert a gép csak a rúnajeleket rajzolja ki, a nevüket nem.

Minden varázslatnál meg van határozva, hogy hányadik szintű varázsló tudja sikeresen megcsinálni. Persze ezek fogyasztják főképpen a hatalompontokat. Nem biztos, hogy minden bűbájt leírunk, de azért a legfontosabbakat áttekintjük. Ja, 8 kör van, ami a varázslatok szintjét mutatja.

1. kör

CREATE FOOD = IN MANI YLEM - Kaját készít (előttünk lesz);
HARM = AN MANI - Kis sérülés az ellenfélen;
HEAL = IN MANI - Kisebb gyógyítás;
IGNITE = IN FLAM - Felújítja az elégett fáklyát/gyertyát;
LIGHT = IN LOR - Kis világítás;
RESIST BLOW = BET IN SANCT - Gyenge védelmi varázslat;

2. kör

INFRAVISION = QUAS LOR - A melegvérű lényeket jelzi a sötétben (tehát élőholtakat, hüllőket nem);
MAGIC ARROW = ORT JUX - Varázs-nyílvesszőt lőhetünk;
POISON = IN NOX POR - Megmérgezi az ellenséget;
TELEKINESIS = ORT POR YLEM - A távollévő tárgyakat elhozza;

3. kör

CURSE = AN SANCT - Gyengíti az ellenfél pajzsát;
FIREBALL = POR FLAM - Tűzlabda-varázs, ki ne ismerné?
GREAT LIGHT = VAS LOR - Hosszab ideig nagyobb fényt ad;
THICK SKIN = IN SANCT - Erősebb védővarázs;
REPEL UNDEAD = AN XEN CORP - Az élőholtakat megfutamítja;

4. kör

- **CONJURE = KAI XEN** - Egy vadállat áll az oldalunkra, és segít a harcban;
- **DISABLE = AN VAN MANI** - Nagyot sebző energiavarázs;
- **LEVITATE = HUR POR** - Lebegünk, azaz ha ugrunk, akkor nem esünk le, illetve gyors magasságcsökkenéskor sem;
- **WATER WALKING = YLEM POR** - Tiszta molnárka leszünk;

5. kör

- **EXPLOSION = VAS POL FLAM** - Hasonlít a tűzlabdához. Robbanás;
- **INVISIBILITY = SANCT LOR** - Láthatatlanok leszünk, s nem támadnak ránk;
- **LIGHTNING = ORT GRAV** - Villám. Nagyot sebez;
- **PARALYZE = AN XEN POR** - Lebénítja az ellenfelet;

6. kör

- **FLAME WIND = FLAM HUR** - Lángot fúj ellenfeleink közé;
- **MASS PROTECT = VAS IN SANCT** - Mégerősebb védelem;
- **NEGATE = AN ORT** - Nem varázsolhat az ellenfél egy ideig;
- **POISON WIND = NOX HUR** - Egy jó mérgeset szellentünk;

7. kör

- **CHAIN BOLT = VAS ORT GRAV** - Erős energiasebzés, ami minden ellefelen végighalad;
- **ENCHANT = IN ORT YLEM** - Különleges tárgyaknak mágikus erőt ad;
- **GATE TRAVEL = VAS REL POR** - A legközelebbi holdkőhöz teleportál el;
- **KILL = IN CORP** - Egyszerűen megöli a szembenlévő felet;

8. kör

- **DEATH WIND = CORP HUR** - Lásd **NOX HUR**, csak itt halálos energiát adunk ki;
- **SUMMON = KAL XEN CORP** - Egy démont hívunk segítségül a harcban;
- **TIME STOP = AN TYM** - Megállítjuk az időt, egy kicsit (csak ezt az egyet varázsolhatnánk MI néha...);
- **TREMOR = VAS POR YLEM** - Egy földrengést okoz. Kövek hullanak, meg mindenki megsérül jópár km-es körzetben;

Amint látható, nem éppen egy tökéletes varázslatrendszer, de hát ez van.

Most leírjuk az egyes rúnák jelentését is, aminek segítségével, ki lehet próbálni más kombinációt, illetve nem csak üres betűk lesznek az egyes rúnák.

- **AN** - oszlatni/kioltani
- **BET** - kicsi
- **CORP** - halál
- **DES** - lejjebb
- **EX** - szabadság
- **FLAM** - láng
- **GRAV** - energia/mező
- **HUR** - szél
- **IN** - csinálni/okozni
- **JUX** - veszély/csapda/sérteni
- **KAL** - idézni/meghívni
- **LOR** - fény
- **MANI** - élet/gyógyítani
- **NOX** - méreg
- **ORT** - bűbáj, varázslat
- **POR** - mozogni
- **QUAS** (lent) - illúzió
- **REL** - változtatni
- **SANCT** - védelem
- **TYM** - idő
- **UUS** - fel/emelkedni
- **VAS** - nagy
- **WIS** - tudás/megtudni
- **XEN** - lény
- **YLEM** - dolog
- **ZU** - alvás/altatni

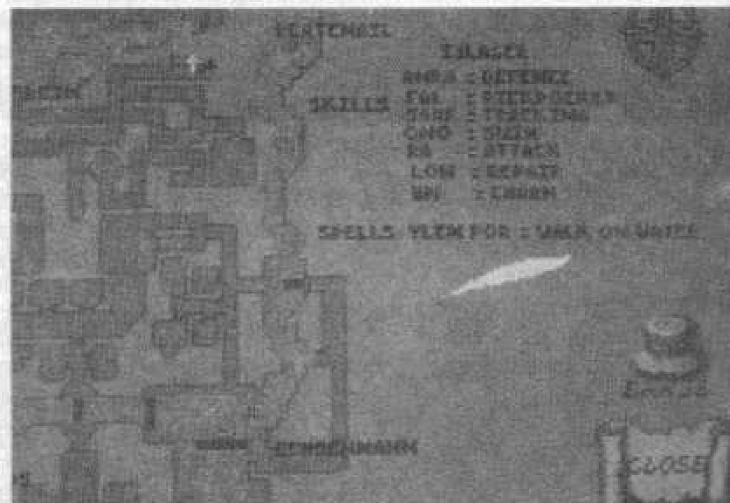
ISMERETNÖVELÉS

A játékban itt-ott vannak templomok, amikhez szólva nő egyes gyakorlataink szintje, ha a megfelelő varázsszót (**MANTRA**) ejtjük ki. A következő szavakat találtuk:

- **AAM** - Picklock
- **ANRA** - Defense
- **FAL** - ?
- **HUNN** - ?
- **LAHN** - Lore
- **LON** - Repair
- **LU** - Search
- **MUL** - ?
- **ONO** - Swimming
- **ORA** - Unarmed
- **RA** - Attack
- **ROMM** - Missile
- **SAHF** - Track
- **UN** - Charm

A JÁTÉK

Előrebocsátjuk, hogy nem tudtunk minden tárgyat megszerezni, illetve minden küldetést bevégezni, de azért a játék vége megtekinthető, ha egy kicsit kotorászunk is valami editorral.

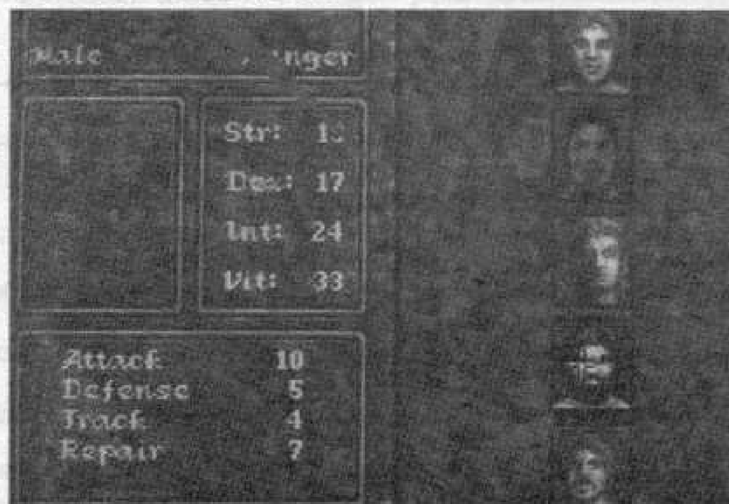


Most valahogy nem volt kedvünk rajzolgatni, épp elég volt a POD térképeit, meg egyébként is lehívhatók az egyes szintek térképei a játékból, úgyhogy csak azt említjük meg, melyek azok a fontosabb dolgok, amivel az egyes szinteken találkozhatunk.

1. szint — Goblinok
Kitaszított telep / szürke goblin telep / szürke rossz goblinok / zöld goblin telep
2. szint - Hegyiemberek (MOUNTAINMAN)
Király (GOLDTHIRST) / kincstár + földgólem / bányász / bányarém (GAZER) / shak, a kovács / tervrajzok (BLUEPRINTS) / holdkő (MOONSTONE) / reptető ital (FLYING POTION) + méregital (piros) / kulcs az italokhoz / szürke, rossz goblinok / gömb (távolbaláto) / rúddal nyitható rács
3. szint - Gyíkemberek és a mocsár
Banditák (4 nő) / szürke gyíkok telepe / (M)Urgo, az őrült varázsló / zöld- és vörösgyíkok telepe / Zak, a fénymániás / 2 kulcs + 1 kulcs / jó páncélzat / rúd, melyet ha meghúzunk, sok óriáspatkány szabadul ki / teleportálás / van egy fickó is, aki rögtön ránktámad (meg lehet próbálni beszélni vele)
4. szint - Trollok és lovagok
Troll kolónia / ugrálás (gombok) / rossz trollok / jó cuccok / Bullfrog puzzle / sok kis állat / Rodrick, a Káosz Ura, a gonosz lovag / sérült lovag / "labirintus" / elsőtiszt (TAPER OF SACRIFICE) / kézműves és drágakő-csiszoló / fegyvertár / vezető-lovag (STANDARD OF ...) / lovagok telepéhez bejárat
5. szint - Ghoulok és a nagy temető
Különféle cuccok / SWORD OF JUSTICE markolata (első darab) / alkimista / karok / csapda, lecsapódik a rács / Judy, Tom volt szeretője / lift a bányába / bánya / Ghoul telep / Garamon sírja (szellem-fickó, aki minket idehozott) / teleport -> kijárathoz
6. szint - A látnokok rendje (varázslók)
A volt akadémia terme / könyv: PROPERTIES OF RUNESTONES / könyvtár / BOOK OF HONESTY, talizmán / Vilus labirintusa / jó cuccok / Morlock / Bronus / találkozó-terem / tömjén-csomagok / beszélő varázsló és ajtó / gólem (SHIELD OF VALOUR)
7. szint - Tyball szintje
Börtön / kulcs / kőomlás / lebegés gyűrűje / medál (őrökhöz) / Tyball, erő-elszívó gömb, báró lánya / sok kincs, de átkozott nagy részük!
8. szint - Vulkán és démon
Fickó (kulcsot ad) / jó cuccok / Garamon csontja (rúnák, varázsvesszők) / démon és a vulkán belseje

ELKEZDÜNK JÁTSZANI

Miután behívtuk az ***Ultima Underworld***-öt, nemsokára megjelenik egy menü:
INTRODUCTION: Megmutatja az előzményeket, hogy is kerültünk ide. Egyszer legalább érdemes megnézni.
Miután megérkeztünk az ***Ultima VI****-ból, alig tudtunk elaludni, de mikor már majdnem elszundítottunk, egy szellem képe jelent meg előttünk, és megkért, hogy segítsünk neki, az öccse nagyon gonosz terveket sző Britannia és az egész világ ellen, mert tegnap este nem volt otthon Blend-a-med, sem celofános tejespohár, de még celofán nélküli sem, hogy beledobhassa lefekvés előtt a Milky Way-ét. El is viszen minket a ködös Albionba, ahol épp egy jó jelenetkor dob le minket. A báró lányának sikításától visszhangzik az egész vár, az öccse meg gonoszan elteleportálja magát, míg a lent várakozó troll a leányt elviszi, be a mélység gyomrába. Persze ekkor törnek be a katonák az ajtón, s mivel a báró lánya nem épp most vette fel a hálóköntösét, sőt, nincs is itt, hogy vigasztalja őket, mérgükben elvisznek a báróhoz. Előtte persze megpróbálják elkapni a trollt, hogy visszaszerezzék a lányt, de az aluljáróban túl sok volt a rosszindulatú goblin, így inkább visszafordultak. A báró sem hisz nekünk. Azt mondja, szerezzük vissza a lányát, s akkor bebizonyítjuk, hogy tényleg mi vagyunk AVATAR. Elcipeltet a bejáratig, s egy hangos, öblös csattanással bezáródik mögöttünk az ajtó, elzárva az egyetlen kijáratot ebből a rémálomból...*



CREATE CHARACTER: Elindítunk egy szereplőt egy újabb kalandra.
Először a nemét választhatjuk meg:
MALE - férfi
FEMALE - nő
Ezután azt kérdi, hogy jobb-, vagy balkezesek leszünk-e:
RIGHT/LEFT
Utána az osztályt kell kiválasztani, amihez tartozónak szeretnénk őt:
FIGHTER - harcos
MAGE - varázsló
BARD - dalnok
TINKER - Hehe, ha egy kicsit nacionalisták akarunk lenni, akkor nézzük meg az *Országh* féle nagyszótárban az egyéb jelentéseit, s ne fogadjuk el amit mondtunk: kb. tolvaj
DRUID - mi már elfelejtettük, mit is jelenthet
PALADIN - lovag (pap+harcos)
RANGER - kósza (varázsló+harcos), jobb lövési célzással
SHEPHERD - pap (mint lelkipásztor)
Ezután a kívánt képességeket szelektálhatjuk:
TRAPS - csapdák felfedezée
ACROBAT - ügyesség
SNEAK - lopakodás
SEARCH - kutatás
SWIMMING - úszás
REPAIR - javítás
APPRAISE - üzleti érzék
CHARM - megnyerő magatartás
MANA - varázslási képesség
CASTING - varázslás
LOVE - szerelem
PICKLOCK - zár kinyitása
Ezt követően harcbéli jártasságunkat állíthatjuk be:
UNARMED - fegyvertelen
SWORD - karddal való jártasság

AXE - baltával való jártasság
MACE - buzogányban való jártasság
MISSILE - varázslásban való jártasság
ATTACK - támadásban való jártasság
DEFENSE - védekezésben való jártasság
TRACK - üldözésben való jártasság
Végül pedig az igazolványképét választhatjuk ki.

Ha minden rendben, akkor mondjuk neki, hogy **YES**, ha nem, akkor annak az ellentetjét.

ACKNOWLEDGEMENTS: Ökörségek, a készítők nevei, tesztelők meg ilyesmi.
JOURNEY ONWARD: Folytatunk egy kimentett állást.



Amikor megérkeztünk a föld alá, nincs semmink, csak a két kezünk, meg egy adag hálóruhánk. Vegyük fel a mellettünk lévő zsákot, tegyük a megfelelő kezünkbe a tőrt, az egyik felső rekeszbe meg a fáklyát, majd gyújtsuk is meg. Gyakoroljunk egy-két ajtón, öljük meg a kis patkányt, vegyük fel a bőr-lábvédőt, s először ajánlott megkeresni a kitaszítottakat, felvenni ott a nem birtokolt hálózsákot, gyertyákat, meg kaját. A továbbiakban már az ilyenekre nem térünk ki, sem arra, hogy meg kell ölni valakit, vagy fel kell venni egy kulcsot, ki kell nyitni egy ajtót. Ha egy figurával beszélni szeretnénk, csak az elcsatangoltaknak a helyét adtuk meg, a többi általában egy kupacban van, telepen vagy akár a börtönben. Most pedig leírjuk inkább a küldetéseket, és a megoldási menetet.

#1: REPTETŐ-ITAL

Második szint. Egy *Ironwit* nevű mérnöknek kell megszerezni a tervrajzait, aki még jóindulatúan is rettentő szórakozottnak mondható. Ahhoz, hogy a tervrajzhoz bejussunk, szükség van egy reptető-italra, ami ugyancsak ezen a szinten begyűjthető. Az italokhoz lévő ajtó be van zárva, de a kulcs is ezen a szinten található. Ha megvannak a tervrajzok, értük cserébe kapunk egy másik reptető-italt, ami a 4. szintre fog kelleni.

#2: DRÁGAKŐ-VÁGÓ

Meg kell ölni a bányarémet. Ha megöltük, menjünk el a királyhoz, s az hálája jeléül ad egy drágakő-csiszolót, amit a 4. szinten található kézműves lovagnak kell majd odaadni. Miután odaadta, megkérdezi, hogy szeretnénk-e látni a kincstárát. Feleljünk nemet, mert ez a király igen kapzsi alak, s azonnal elfogatna minket az őreivel. Ekkor megmondja a kincstárához a jelszót, ahova ugyan nem érdemes bemenni (csak arannyal meg drágakövekkel van tele, meg egy földgólemmel), de majd később jó lesz valamire.

#3: MURGO SZABADSÁGA

Harmadik szint. Gyíkok jönnek, s gagyognak valamit, amire válaszolnunk kell. Leírjuk pár szó jelentését, a többit *Murgo* „lefordítja", azaz elmutogatja.

BICA = helló
TOSA = te
CLICK = nem
SSETH = igen
ZEKKA = ajándék
SORR = harc
OSSLI = adni
SSTRESH = segítség

A főnökük, egy szürke gyík, azt mondja, hogy szerezzünk neki valamilyen ajándékot, s akkor elengedi a rabját, *Murgo*-t. Azt nem tudtuk, hogy milyen ajándék kellett neki, de *Murgo* rácsát ki lehet nyitni egy kis zárnyitási tudománnyal. Ekkor ugyan ránktámad a gyík, de le lehet győzni.

#4: RING OF HUMILITY

A szürke gyíkok megkérnek, hogy keressük meg nekik *OSSIKA*-t, a volt főnöküket, aki egyszer elment, hogy megküzdjön valami szörnnyel. Még nem találtuk meg, de cserébe szerintünk a **RING OF HUMILITY**-t adják.

#5: TEMPLOM

4. szint. Trolltelep. Az egyik helyre nem akar beengedni egy troll. Azt mondja (miután átkeresztelt minket *Rodriguez*-nek), hogy adjunk neki valami ajándékot, amit szeretni fog. A főnökükkel beszélve megtudhatjuk, hogy ez a fiatal troll nem vágyik jobban semmire, mint egy vörös drágakőre (rubin). Ezt sok helyen lehet találni, egyet nem messze a troll teleptől is. Miután kinyitotta az ajtót, egy templomot találunk odabent.

#6: SÁRKÁNY-CSIZMA

Egy *Sethor Strongarm* nevű nagytroll elkezd nekünk arról mesélni, hogy milyen jó is volt a mama főztje. Legfőképp a dögkukac-pörköltet szerette. Ha csinálunk neki egy ilyet, akkor cserébe sárkánypikkelyeket ad, amit el lehet vinni az egy szinttel lejjebbi szabó *ghoul*-nak (*Marrowsuck* a neve), s az készíteni fog belőle lábbelit, ha viszünk neki egy goblint (lehetőleg zöldet). *Sethor*-nak nem muszáj megfőzni a pörköltet, meg is lehet ölni, akkor is megszerezzük a pikkelyeket. Viszont golbint még nem próbáltuk vinni a *ghoul*-nak (főleg azért, mert mi már előtte kiirtottunk viccből minden szürke- és zöldgoblint).

#7: TAPER OF SACRIFICE

Egy *Dorna* nevű lovaglány (elsőtiszt) elmondja, hogy volt nekik vala egy szépséges gyertyájuk, ami sohasem aludt el, ám egy nap egy őrült tört be ide, gyorsan felkapott minden világítótestet, majd mint a szélvész eltávozott. Még arra sem volt idejük a lovagoknak, hogy bemutassanak neki egy jó nagyot, s az már eltűnt. Ez a gyertya a 3. szinti *Zak*-nál van, akitől vegyünk el vagy cseréljünk el minden gyertyáját, meg lámpását. A nagy, vastag lesz az **Áldozat Gyertyája**. Cserébe mert visszahoztuk, megtarthatjuk.

#8: BULLFROG PUZZLE

Ha át akarunk jutni a túloldali üregekbe, akkor az oldalsó karokat kell használni (2 db. 6 irányba fordítható kar + 2 gomb). Az ott lévő varázspálca a felszint az eredeti állapotba teszi, merthogy ezekkel a karokkal egy utat nyithatunk magunknak.

Északi kar: K-Ny koor (X)
Nyugati kar: É-D koor (Y)
Felső gomb: egy szintnyi föld emelése
Alsó gomb: egy szintnyi föld csökkentése

Van egy egyszerűbb módszer is, ha egy kicsit feljebbről ugrunk egyet, s akkor ott már át tudunk mászni az északibb üregbe. A déli az rejtett, s egy kicsit lejjebb is van, mint a másik lyuk.



#9: STANDARD OF ... (talizmán)

A lovagok beszéltek egy fickóról, aki megtébolyodott, elvonult, s most a **Káosz Urának** nevezi magát. Északon él, mindenkibe beleköt, de a nagyobbik baj az, hogy idáig bárkibe kötött bele, mindig az áldozat húzta a rövidebbet. Nem ártana, ha megküzdenénk vele. Menjünk el a sebesült lovaghoz. Elmondja, hogy neki adták azt a feladatot, hogy rendbetegye a rendes nevén esett csorbát, de *Rodrick* túl erős volt ahhoz, hogy legyőzze, s inkább elmenekült. Megkér, hogy mentsük meg a becsületét, s győzzük le a gonosz lovagot. Ha megtesszük, akkor elmegy a vezérhez, s mi is beszélgessünk vele, mire az hálából, hogy megmentettük a becsületüket, odaadja a zászlójukat. Ez a **STANDARD OF...** (azért írtuk így, mert már nem emlékszünk az igazi nevére).

#10: CRUX OF ANSANTA KÜLDETÉSEK:

Beléphetünk a lovagrendbe is, ahol küldetéseket kapunk, s ha teljesítjük őket, akkor valamit ad cserébe (lehet, hogy ez lesz a **SWORD OF JUSTICE** pengéje). Ahhoz, hogy belépjünk a rendbe, a következőt kell tennünk: beszélünk egy őrlovaggal (nincs más tisztsége), azt állítjuk, hogy a rend tagja akarunk lenni, majd azt, hogy harcosok vagyunk ha a helyzet úgy kívánja, s azért harcolunk, hogy a gonoszt ritkítsuk. Ekkor beajánl a főnökhöz. Az is próbák alá vet: először megitat valami löttyel, azt mondja rá, hogy halálos méreg van benne, de azért ürítsuk ki a poharat. Tegyünk is így, mert ez csak a próba egy része. Csak víz volt az. Megkérdez minket, hogy féltünk-e. Mondjuk neki, hogy igen (akár igaz, akár nem), mert szerinte egy rendtagnak ismernie kell a félelmet. Kiadja az utolsó próbát: szerezzük meg *Lorne* írását. Ez egy trollos területen van. Mi a trollok és lovagok területe közti fiú termében találtuk meg, de nem biztos, hogy az ott is volt eredetileg. Ha elvisszük neki, elmondja, hogy most egy aranyozott páncélt kéne megszerezni, amit legutóbb egy kitaszított lovag vitt el, de mikor az meghalt, nem látták többet a páncélt. Nos, ennek a lovagnak a sírját megtaláltuk (5. szint, ahol a csapda van), de a páncélt sehol sem leltük meg.

#11: ARANYRÖG

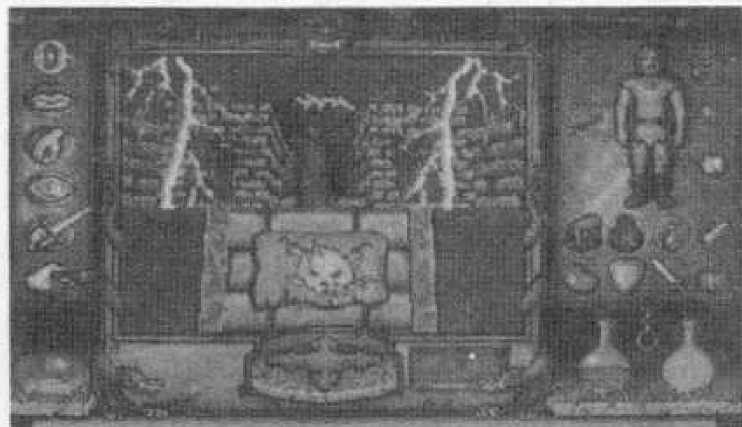
Ötödik szint. Az alkimista elmondja nekünk, hogy ha gyűjtenénk neki **ZANIUM** (Za) nevű anyagot, akkor aranyat fog nekünk csinálni. Tudjuk, régi trükk, de azért próbáljunk segíteni neki. Ad egy darab zaniumot, mert azt mondja, hogy magához vonzza a közelében lévő rokonait. Legalább 80 db-ot kell neki gyűjteni. Elmondja azt is, hogy ez a bányában található, ahova azért nem tud lemenni, mert nem tudja a liftnek a kódját, amit csak egy ghoul ismer (*KNEENIBBLE*), de a ghoulok nem állnak vele többé szóba, mert egyszer önvédelemből megölte az egyiküket. *Kneenibble* azt mondja, hogy adjunk neki 10 halat, s akkor elmondja a kódot. Ez nem ütközik nehézségbe, ha van pecabotunk. A kód (bár lehet, hogy változik) nálunk 7—2—6 volt. Ezt úgy kell beadni, hogy a 0 a 12 órát jelenti, a többi pedig az óramutató járásával nő (balról jobbra kell bevinni a számokat). Kinyílik a rács, mi meg ha bemegyünk, el leszünk teleportálva. A bányában a földön hevernek a zaniumok, csak át kell rajtuk menni, s már fel is vette. Van egy-két teleport is, de azok nem nagyon zavaróak. A T3-as teleporttal tudunk kijutni a bányából. Miután odaadtuk neki, azt mondja, hogy jöjjünk vissza egy óra múlva, s akkor adni fog egy nagy aranyrögöt. Így is lesz.

#12: SWORD OF JUSTICE

Ebből csak egy darab helyét ismerjük, amiről infót a ghoul vezető, *Mr. Shaneklick* adhat. Ő viszont előtte elmondja, hogy cserébe kér valamit. Ha megkérdezzük, hogy mi, azt mondja, hogy az agyunk. Megértjük, hogy szeretne ilyen monumentális és szinte tökéletes dolgokban gyönyörködni, de sajnos ez csak egyedi darab, úgyhogy kérjük meg, hogy pontosítson (a szürkeállományt még odaadnánk, mert annak úgysem tetszik a színe). Erre kifejti, hogy egy problémája van, aminek megoldásában nem ártana segíteni. Egy ghoulnak valaki rossz agyat adott (mármint reggelire), mert egy kacagó vízagyú lett belőle, s nem is tud mást csinálni, mint azon röhögni, hogy ő most milyen jókat derül ok nélkül. Mondjuk neki a trükköt (a 2. beszédpont): Hívjon össze egy lakomát, s mondja, hogy a felszolgált étkek a kacagós ghoul spájzából valóak, mire a tettes vissza fogja utasítani a meghívást. Ennek nagyon megörül a ghoul-fejedelem, s elmondja, hogy egyszer egy őrült varázsló kikergette őket a kriptákból, pedig ott egy csomó jó kaja volt, s aztán le is tett oda valamit. Ezek a kripták innen északra vannak. Az a valami meg egy kardnyél... Ha megvan mindkét kardadarab (nyél+penge), akkor elmehetünk *Shak*-hoz, aki 10 aranyért egy óra alatt helyre fogja nekünk pofozni a fegyvert.

#13: LOVE STORY

Ha a *Judy* nevű nénihez elmegyünk, ő az elmondja, hogy volt valamikor neki egy barátja, úgy hívták, hogy *TOM*. Már majdnem megházasodtak, amikor egy fejetlen kiugrott a lávából, s miközben *Tom* küzdött vele, mindketten lesüllyedtek a lávába. Már azt sem tudja, hogy néz ki *Tom*, viszont ha szerzünk neki egy képet róla, nem lesz hálátlan (de ne úgy fizessen, ahhoz már túl öreg!). A képet lent a 7. szinten a börtönben lehet megszerezni, amikor egy *Bolinard* nevű harcostól térképet kérünk, az a térképet egy festményre rajzolja, aminek másik oldalán *Tom* képe van. Hogy mit kapunk érte, az örök homály számunkra, mert mi véletlenül meglöktük *Judy*-t, az meg pont a lávapatak szélén állt, s beleesett, kimenni meg már nem tudott, szóval legközelebb, mikor visszamentünk, már csak egy vértócsa volt a helyén... Talán a **KEY OF LOVE**-t adta volna.



#14: VAS RÚNA

8. szint. A *GRALWORT* nevű varázsló felajánlja, hogy elárulja a leghatalmasabb rúnakő, a **VAS**, megszerzésének titkát. Menjünk el a központtól keletre, menjünk be a 2 szem közé, s akkor a találkozó-szobába jutunk. Ott vegyük fel a zafírokat, s tegyünk egyet-egyet a 4 sarokban lévő emelvényre, majd menjünk vissza a középpontba, s nyomjuk le a szürke gombot, mire megjelenik a **VAS** kő. Ahhoz, hogy visszatérjünk, a vörösebb gombot kell benyomni.

#15: SHIELD OF VALOUR

Menjünk el a gólemhez, mondjuk el neki, hogy meg akarjuk szerezni a dicsőség pajzsát, ezért meg szeretnénk vele küzdeni. Gyorsan verjük le, mire azt mondja, hogy megnyertük a pajzsot, ott van, vegyük fel. Sajnos megölni nem tudjuk a gólemet, mert mindig ránk szól, hogy a pajzsot már elnyertük, mit akarunk még?

#16: KÖNYVFUTÁR - BOOK OF HONESTY

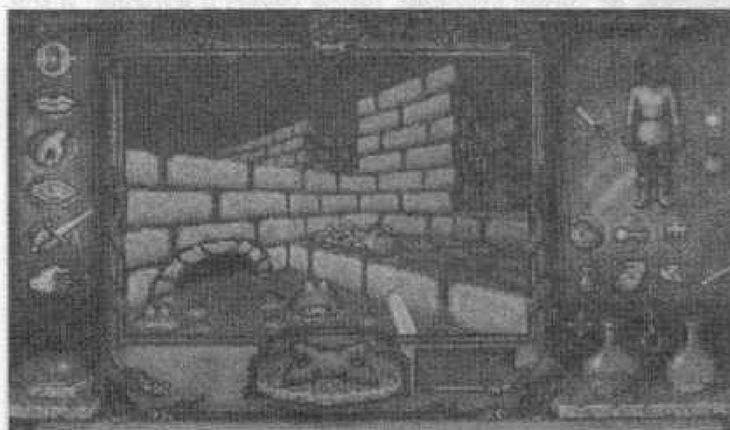
Bronus-hoz nézzünk be, szóljunk hozzá, s ajánljük fel szolgálatainkat, mire ad nekünk egy könyvet, hogy vigyük el *Morlock*-nak. Lelkünkre köti, hogy a világért se nézzünk bele a könyvbe (tényleg ne nézzünk bele, mert felrobban). Ha odaadjuk *Morlock*-nak, az megköszöni, s elmondja, hogy akart jutalmat adni, de most, hogy megtudta a hőstettünket, márminthogy elintéztük a nagy tűzhidrát, amely mindig is fenyegette népét, sokkal nagyobb jutalmat fog adni. Ezt tagadjuk le, mert ugyebár a becsületesség könyvét szeretnénk megszerezni. Megdicsér, s azt mondja, hogy menjünk el a könyvért, ott van valahol innen északabbra.

#17: KÖNYVFUTÁR 2
PROPERTIES OF RUNESTONES

Keressünk egy *RANTHRU* nevű fickót (baloldal, alul). Azt hiszi, hogy *Vilus* (egy eltévedt varázsló) szolgája vagyunk. Elmondja, hogy ez a *Vilus* hatalmas varázsló volt, nagyon tehetséges, és azt kutatta, hogyan lehet varázsolni rúnakövek nélkül. A fekete erők hatalmukba kerítették, s elfoglalta az egész északi részt, telinyomatta pókokkal, patkányokkal meg ilyesmikkel, s most már alig merészkednek arra a részre. Elvitt a könyvtárból egy könyvet, s még mindig nem hozta vissza. Azt a könyvet el kéne hozni, s akkor tanítani fog minket. Először azt hittük, hogy ad majd egy új rúnakövet, de nem, csak a **CASTING**-ot növeli meg. Apropó, *Vilus*. Őt nem találtuk meg.

#18: MURGO-KOMPLEXUS,
AVAGY WINE OF COMPASSION

Van egy *DR. OWL* nevű vak tata, aki igen türelmetlen, de felajánlja, hogy ha visszahozzuk *Murgo* nevű szolgáját, akkor elmondja, hol is található a **WINE OF COMPASSION**. Ezért még nem is mentünk volna el érte, de utána lehet még kérni tőle egy rúnakövet. *Murgo*-t a már említett módon szabadítsuk ki a gyikoktól, majd jöjjünk vissza *Dr. Owl*-hoz, aki elmondja, hogy a **WINE OF COMPASSION** egy sakktábla-aljú szobában van (ez keletre van egy kisállatoktól hemzsegő teremtől, a 6. szinten — északra), ahol a délkeleti sarokban lévő mezőt emeljük fel, ott a bor.



#19: HOL IS GURSTAG? - KEY OF TRUTH

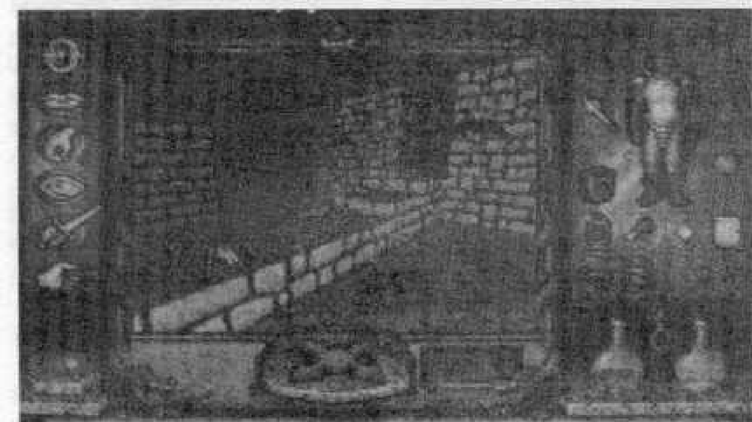
ILLOMO varázsló elmondja, hogy a barátja, *GURSTAG*, egy napon elindult, hogy választ találjon egy rejtvényre, de azóta nem látta. Keressük meg, a rabok közt van a 8. szinten, majd adjuk át az üzenetét *ILLOMO*-nak, ami: **FOLANAE**. Ez még nem a rejtvény megoldása, mert meg kell nézni a könyvtárban azt a könyvet, amelynek a címe tartalmazza ezt a szót, hogy mivel is kezdődik, mert ha azt elmondjuk egy templomban, mint **MANTRA**-t, akkor a templom odaad egy kulcsot, a **KEY OF TRUTH**-t, ami egy darabja a **KEY OF INFINITY**-nek (lásd később). Persze az is elég, ha csak annyit mondunk a templomban, hogy **FANLO**.

#20: TYBALL, KARDUNKON A VÉRE!

Ha lejutottunk a 7. szintre nem árt, ha először egy bizonyos medálért megyünk el, s addig kikerüljük az őrállásokat, mert ha nincs nálunk medál, akkor kérdés nélkül ránktámadnak. Ja, amikor leérünk, egy sebzett harcos áll előttünk, aki egy bizonyos italt kér, majd meghal, de utolsó szavaival elmondja, hogy mindenképpen szerezzünk medált, mert úgy járunk, mint ő. Ha megvan a medál, akkor indulhatunk *Tyball* ellen. Előtte meg kell szerezni egy kulcsot, de az nem lesz gond. Vigyázat! *Tyball* szobája előtt sok a halálcsapda! Ha bent vagyunk, szóljunk egyet *Tyball*-hoz, majd verjük le. Sok sebesülést bír, jókat varázsol, ráadásul lebeg is. Azért nem lehetetlen megölni. Amikor elesik (haldoklik), szépen kinagyítja a program, s láthatjuk mint hullik el (ennek is közhelyszerűen a szája szélén kicsorog a vér, már tök unalmas). Közben a disznó elejt még egy-két infót, hogy megkeserítse örömünket. Elmeséli az előzmények okait:

Megtudta, hogy egy igen-igen erős démon, a Fátylak Szaggatója, át akart jönni ebbe a világba. Ez nagyon nagy bajokat okozott volna, ezért segíteni próbált a maga módszereivel. Azért rabolta el ezt a lányt, hogy miután kiszabadította béklyóiból a démont, áttegye a lány testébe, mintegy korlátozva a hatalmát. Hála nekünk, csak a varázslat első részét tudta sikeresen befejezni, azazhogy elengedni a démont.

Amikor ezt kimondja, elviszik a lelkét egy lejjebbi szintre. Kiszabadíthatjuk a lányt (egész jó bőr), de az nem visz ki minket, s egy hálapuszit sem ad (bár ha női szereplővel játszottunk volna, akkor azért ez nem lett volna olyan jó ötlet), csak az amulettjének segítségével hazaviszi magát. Olyan közhely már ez az amulett is. A ***KQ2***-ben, és a ***Hero's Quest I***-ben is mindig azt használták a női szereplők, ha haza akartak menni. Szedjük el *Tyball* kulcsait, járjuk végig a szobáit, s töltsük fel készleteinket.



#21: SZÖKÉS AZ ALKETRECBŐL

Menjünk el a börtönbe, ott is az őrökhöz, mutassuk fel a medált, mire beengednek. Amint bemegyünk a rácson, lecsapódik mögöttünk, s az őrök irtó jót röhögnek rajta. Odajön a troll-smasszer is, és azt sugallja, hogy meg is lehet ám őt vesztegetni, hogy kinyissa a hátsó rácsot. Adjunk neki valami értékesebbet (korona, medál). Amúgy ki lehet nyitni álkulccsal is. Ezután ne szóljunk az őrökhöz, mert legközelebb ránktámadnak. A cellákban sok dolog van, pl. zárt, masszív ajtók, amit csak *Tyball* kulcsával lehet kinyitni. Menjünk be:

DANTES - Vele beszélve (kedvesen kell vele diskurálni) elmondja a kijáratot, amit ő ásott, de azért nem tudott kimenekülni, mert egy lávafolyás elállja az útját, s már a lábai kezdenek rohadni, nem tud velük ugrani, de mi csak meneküljünk el arra.

GURSTAG - Szerepe már ismertetve.

GRIFFLE - Egy kitaszított. Kaját kér, mert éheztetik már egy ideje, ugyanis eddig mint bányarab volt szolgálatban. Csak infót ad, de azért jó dolog rendesnek lenni vele.

KALLISTAR - Tébolyodott varázsló. Csak kuriózum.

TÖRPE - Mondjuk el neki a törpkirály jelszavát (ha tudjuk) vagy csak esküdjünk neki, mire megkér, hogy tisztítsuk meg az élőholtaktól a lenti sírokat. Ad egy kék kristályt, ami hozzánk fogja vonzani a háborgó lelkeket.

BOLINARD - Adjunk neki kaját, majd kérjünk tőle térképet. Azon lesz *Tom* fényképe (vagy mi). Aztán menjünk ki **DANTES** útvonalán.

#22: KEY OF COURAGE

A törpe is ezt kereste a börtönben, de már túl kimerült ehhez az úthoz. Menjünk el az északnyugati feljáróba, s egy elég különös helyre kerülünk. Mindig csak menjünk felfelé, minden ellenfelet győzzünk le, s a legfelső szinten megleljük, amit kerestünk. Ja, lesz egy *WIMP* is, akivel jobb csak beszélgetni, s elmond egy varázslat-receptet is:

VAS KAL CORP - Azt mondja, alig várja, hogy kipróbáljuk. Tényleg működik a varázs, és amit csinál az egyenesen isteni. Tudniillik elveszi az ÖSSZES tárgyunkat, s ottmaradunk a vége előtt egy szál pizsamában. A kulcs a fontos, forduljunk is vissza, s menjünk le a 8. szintig.

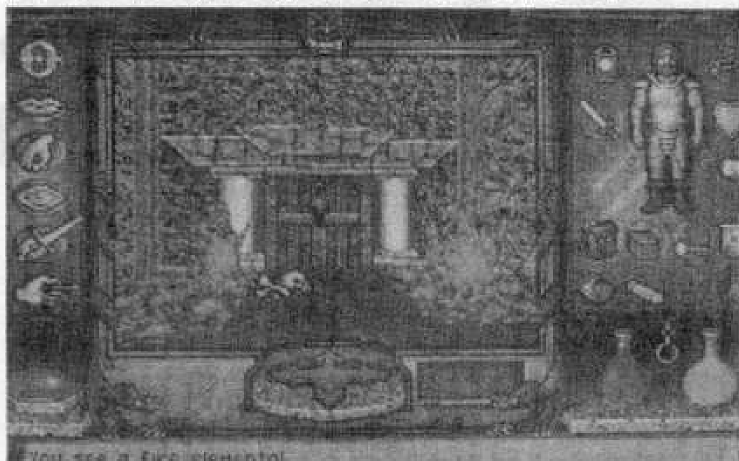
#23: EGY SZEÁNSZ

Ha *Tyball* megölése után szunyálunk egyet, akkor megjelenik *Garamon*, s elmondja, hogy amit a bátyja mondott, az mind igaz, s a démont semmi halandó fegyver vagy varázslat nem tudja megsérteni, de ha segítünk rajta, akkor esetleg lenne egy utolsó, halvány reménysugár Brittania megmentésére. Először is el kéne hozni csontjait, majd belefektetni sírjába, hogy ne csak ilyenkor, álmunkban tudjon hozzánk szólni. A 8. szinten öljünk le mindenkit, kivétel egy *CARASSO* nevű pacák, akitől kulcsot kaphatunk a vulkán bejáratához vezető ajtóhoz. Még felajánl egy varázspálcát is, amit egy nagy varázsló sírjánál talált (*Garamon* sírja). Kaját is kér. Szedjük fel a csontokat (sok rúna is hever mellette), s vigyük el az 5. szintre, a sírtermébe, majd use-oljuk a sírba a csontokat. Ekkor megjelenik egy kékes színű pacák, aki *Garamon*-nak vallja magát (azaz szellem). Feltesz egy-két pite kérdést is, válaszoljunk rájuk. Először azt vitatja meg velünk, hogy milyen hatalmas dolgokat lehetne felhasználni ahhoz, hogy meghívhassuk magának Brittaniának a szellemét a segítségünkre. Szegény hangyaagyú nem jön rá, hogy ezek a tárgyak *Cabirus* 8 talimánja (**OTHER... —> TALISMAN**). Aztán abban kér segítséget, hogy ezeket a nagyhatalmú tárgyak energiáit hogyan lehetne gyorsan felszabadítani. Erre mondjuk azt, hogy **VOLCANO**. Na, neki is leesett, elmondja, hogy mit kell tennünk. Menjünk le a vulkánhoz, nyissuk ki a kapu-

ját, s dobáljuk bele szép sorban mind a 8 talizmánt, s mire az utolsó is beleesik, egy akkora energia szabadul fel, hogy annak segítségével képes lesz száműzni a démont.

MINDEN JÓ, MÉG HA VÉGÜNK IS VAN

Készüljünk fel hát az utolsó csatára (ha esetleg hiányozna egy-két stuff, akkor most inkább ugorjunk a berhelésre)! Pattintsuk össze a **KEY OF TRUTH**-t, **KEY OF COURAGE**-t és a **KEY OF LOVE**-t, hogy megkapjuk a **KEY OF INFINITY**-t, a vulkán kapujának kulcsát. Vegyük fel az olajzöld, tömött bőrdzsekit, húzzuk fel a cipzárt a zsebénél, az övrésznél és elöl, kapcsoljuk fel a kikeményített barnásfekete övre a kis, kerek kézigránátokat, töltsük be az ismétlő-puskát, húzzuk fel a revolvert, a fekete és sötétzöld rúzsokkal rövid csíkokat húzzunk a karunkra, vessük át vállunkon a mázsás forgócsöves golyószóró pántját, libbentsük hátra rövid hajunkat egy gyors fejmozdulattal, majd egy utolsó pillantást a tükörbe vetve észrevesszük, hogy mennyire hasonlítunk egy jóképű, mindenre elszánt kemény legényre. Tartsunk egy kis kávészünetet, ajánljuk, hogy mindenki szabaduljon meg felesleges vízkészletétől, majd felfrissülve visszaülhetünk a gép mellé, hogy megmenekítsük Brittania népét.



Menjünk le a 8. szintre, nyissuk ki az ajtót, küzdjünk meg a gólemmel meg a tűzszellemekkel, álljunk a kau elé, használjuk a **KEY OF INFINITY**-t, s íme feltárul a vulkán belseje! Ott a démon is bent a középen, de még nem lehet megsérteni sem. Szokásos vörös bőr, három szarv, meg egy barna szőr-fecske egy keskeny, fekete övvel. Tipikus. Álljunk fel a platóra, s kezdjük el szépen behajigálni egymás után a talizmánokat. Szép nagyokat robbannak. Egyre nagyobbakat. Majd a nyolcadiknál egyszer csak megfordul körülöttünk a világ, s elkezdünk pörögni egyre gyorsabban, a középen kinyílt kék kapu felé. Viszont a démon is arrafelé forog, s abból igencsak baj lesz, ha ugyanoda kerülünk! Igen, egy asztrális sík, ahol most vagyunk, s a démon meg itt van előttünk, de már szabadon mozog. Harcolni ne álljunk le vele, nem fogy a VP-je, varázsolni meg egyáltalán nem lehet. Háromféle út látható viszont, egy kék, egy vörös és egy zöld. Mindegyiken elindulhatunk, útközben sok bizarr lény akad az utunkba, de nem támadnak. Ha a kéken indulunk el, akkor egy viharos medencébe jutunk, ha a vörösen, akkor egy lávaverembe, de ha a zöldet válasszuk, akkor hamarosan élvezhetjük a szép end-sequencet. Miután kiértünk az öbölbe, egy hajó épp idejében felvesz minket, s így megmenekültünk a kitörő vulkán és a felrobbanó sziget okozta sokktól. A hajó nem másé, mint a báróé, aki ledobatott minket a föld alá. Ő személyesen is a hajón van. Bocsánatkéréssel kezdi, majd a lánya felmagasztal minket, mint nagy hősöket, végül pedig ismét az otthoni, puha ágyban találjuk magunkat, s már éppen elaludtunk volna, amikor... Ez a lökött *Garamon* sem talált jobb időt a beszélgetésre. Már megint felkeltett minket az álmunkból, ennek nem lesz jó vége. Most viszont csak ő is gratulálni akar, meg bocsánatot kér azért, amiért nem a mi, hanem a mélység többi lakóinak megmentésével foglalkozott, s ránk már nem jutott ereje. Jó duma. Már csak *Origin*-ék congrats-ai vannak hátra, s léphetünk is ki...

Még nincs vége —> BERHELÉS PC-seknek

Mivel nem tudtunk mindent befejezni, adunk egy kis berhelési tanácsadást. Lehet próbálkozni becsületes megoldásokkal is, pl. a **CUP OF WONDER**-t szerintünk a jósok fogják adni, a **RING OF HUMILITY**-t meg a szürke gyíkok, ha visszahozzuk nekik *OSSIKA*-t. A **KEY OF LOVE** talán *JUDY* tulajdona...

A **PLAYER.DAT**-ot nézzük meg:
A számokat más számrendszerben jegyzi le (kódolja), ezért az általunk ajánlott értékeket javasoljuk használni.

Tulajdonságok

34-53.. Offset byte (ismeretek); az összeset írjuk át HEX 13-ra
54,55,56,57. Offset byte (Mana pont + VP maximális); HEX 6B-re mindet
76,77,78 Offset byte (teherbírás); mindhármat HEX 10-re írjuk át
221. Offset byte (VP aktuális); HEX FF-et írjunk ide

Tárgyak

Tegyünk le minden tárgyat, azután vegyünk magunkhoz 4 nem fontos fogyócikket (kaja, fáklya, érme stb.), lehetőleg egymás mellé. Mentsük ki. Nézzük meg, ha a **PLAYER.DAT** 344 byte hosszú, akkor jól csináltuk. Írjuk át (egy tárgy 8 byte hosszú)
312. byte - 36-ot -> RING OF HUMILITY
320. byte - AE-t -> CUP OF WONDER
328. byte - 19-et -> SWORD OF JUSTICE / BLADE
336. byte - E2-t -> KEY OF LOVE

Ha esetleg nem sikerült volna, akkor most más tárgyat tegyünk oda, s annak írjuk át a kódját (ilyen is történhet sajnos)

Na, most már tényleg vége! Jó szórakozást kívánunk mindenkinek a játékhoz. Van egy-két élvezetes dolog is, amit érdemes kipróbálni, pl. nekifutásból ököllel lecsapni egy fejetlent, úgy, hogy rögtön hanyattesik és meghal (szétloccsan a vére, meg minden jó dolog), vagy nekifutásból felugrani, s úgy leütni egy denevért (szintén élvezendő látvány), egyszóval látványban gazdag, igen élvezetes játékot alkottak a program írói. Ezek után már mi is kíváncsian várjuk, milyen újabb ötletekkel rukkolnak ki az *ULTIMATE ULTIMA*-ban!



TÖKÖS-MÁKOS

ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL *(C64)*

A program „elég jó” képekkel és digitalizált beszéddel kezdődik. Ezek között van (volt) a védelem is. Ezután betöltődik a főmenü; ahol a kettes portba dugott joystickkel mozoghatunk:

Field goal (extra point on) off: A touchdown után legyen-e „jutalomrúgás” vagy ne, érdemes kikapcsolni, mert marha sokáig tart, mire betölti.

Cheerleaders ON/OFF: A csapat szurkolóinak a megjelenítését kapcsolhatjuk ki-be. Kár kikapcsolni, mert a három szurkoló két szőke és egy barna hajú lányból áll.

Half time/game over ON/OFF: A második és az utolsó negyed utáni képeket kapcsolhatjuk ki/be. Kár értük.

Play Game: kezdődhet a móka

A play game választása után egy újabb menübe jutunk:

One gamer practice: Gyakorlás;

One gamer exhibition vs computer: Egy játékos a gép ellen;

Two gamer exhibition head to head: Két játékos egymás ellen;

Two gamer exhibition teammates: Két játékos együtt a gép ellen;

One to four gamer playoffs: Valamilyen kupa négy csapattal;

One to ten gamer playoffs: Ugyanaz, mint az előbbi, csak tíz csapattal;

Demo mode: Demo (ki hitte volna;

Exit to basic: Na vajon mi lehet?

Ezután ki kell választanunk a csapatunkat (van egy pár választási lehetőségünk...). Ha valamelyik „kupát” választottuk, előtte ki kell választanunk, hogy hány csapatot irányítson a gép, és hányat a játékosok.

Végre betöltődik a játék. Ekkor a következő képernyőt látjuk:

1. Itt láthatjuk a támadási variációkat. A Short-ban a labdát birtokló kezd el futni a kapu elé, a Long-ban egy hosszú passzal juthatunk előre.
2. Itt láthatjuk egy-egy sisak alatt, hogy melyik csapat támad/offense), és melyik védekezik/defense)
3. Itt a támadási variáció, kiválasztásához hátralévő idő van.
4. A negyedből hátralévő idő.
5. Az eredmény negyedekre felbontva.

A joystick fel és le húzásával választhatjuk ki a nekünk megfelelő támadási vagy védekező variációt. A tűzgomb megnyomása után kezdődik a játék. A meccs és a harmadik negyed kezdetén az egyik csapat középhátvédje egy hatalmasat rúg a labdába, amit az ellenfél középhátvédje elkap és megindul az ellenfél kapuja felé. Ugyanez a helyzet touchdown után is. A játékot a joystickkal irányíthatjuk, a tűzgomb megnyomása után az alul lévő sisakok valamelyikének kiválasztása után passzolhatunk.

Ha megnyomjuk a '**RUN/STOP**'-ot, egy menü töltődik be:

Return to game: Visszatérés a játékhoz.

Main menü: Egy újabb menübe juthatunk:

Quarter Length: A negyed hosszát állíthatjuk be (5-10-15 perc)
New game: Új meccset kezdhetünk.
Return to game: Visszatérés a játékhoz.
Play maker utility: Itt állíthatjuk be (az enter play maker választása után) hogy milyenek legyenek a támadási variációk.
Team modification utility: Beállíthatjuk bármelyik csapat játékosainak erősségét.
Exit to basic: Kilépés a programból.

A meccs vége után egy képet látunk arról, hogy a győztes csapat (mi vagyunk a kékek, az ellenfél a piros), ünnepli a győzelmet, majd ugyanez az öltözőben. A játék legfőbb erénye a grafika. Ritkán látni ilyet C64-en (majdnem olyan jó, mint az **ELVIRA**-é), de a szimulátor rész is jól meg van írva.

• LUDMAN JÓZSEF, Kápolnásnyék

APOLLO 18 MISSION *(C64, Amiga)*

A program, amiről írni szeretnék, az **APOLLO-18 (Mission to the moon)** című program.
A programban egy űrhajót kell irányítanunk, a kilövéstől a holdraszállásig + vissza. A programot külön kiemelik a digitalizált beszédek. Első feladat a kilövés. Itt nyomjuk meg a joy-t (port 2.), és egy irányító képernyőre juttunk. Itt minden szót addig állítsunk, amíg zöldek nem lesznek, és alul megjelenik a STATUS: GO felirat. Most nyomjuk meg a joy-t, és elkezdődik a visszaszámlálás. Figyeljuk a jobb felső sarokban levő csíkot! Ezt mindig az ERROR felirat előtt! (nem könnyű!!) Ha ez a kilövés sikeres volt, újabb töltés után már az űrhajókabinban ülünk. Ismét joy nyomás és itt is váltsuk a szavakat zöldre. Ezt mindig meg kell tenni, tehát röviden a feladatok:

DOKKOLÁS: A joy tűzgombjával tudunk hátra menni, jobbra balra húzva pedig az eltérést szabályozhatjuk. Minél pontosabban vagyunk, annál több pont!
LESZÁLLÁS A HOLDRA: Itt egy kis űrkabint kell letenni a hold felszínére. A joy-t hátrahúzva emelkedik, jobbra-balra pedig az irányt szabályozhatjuk. A kabint lehetóleg a zöld csík mentén vezessük.
HOLDSÉTA: Itt egy űrhajós embert kell a holdon irányítani. Először tűzgomb, hogy emberünk ugorjon egyet, majd a joy-t jobbra balra tudjuk magunkat előre tolni. Figyeljük a kép alján levő csíkot. Ha az piros lesz, az űrhajós elesik, ami idő + oxigénveszteség.
FELSZÁLLÁS: Itt csak a szavakat kell zöldre állítani, és élvezzük a látványt.
ŰRSÉTA: Itt is űrhajóst kell irányítani. Az űrben kis műholdakat kell összeszedni. A '**SPACE**' billentyűvel a kis kampót tudjuk elővenni, amit a műholdon levő lyukba kell akasztani. A joy-jal az irányt tudjuk változtani.
VISSZATÉRÉS: Itt az űrhajót kell irányítani a kabinból. A képernyőn lévő kereszt alakú jelet kell irányítani, mai a visszatérés szögét mutatja. Vigyázzunk, mert ha túl nagy az eltérés a szögnél akkor a kabin egyre jobban melegszik, majd felgyullad....

A visszatérés után három űrhajós képét látjuk, akik boldogok. Majd egy digitalizált hang lemondja hogy: *Congratulations Appolo*, majd az eredményt! *It's a perfest, good, fault mission*. Hát ez lenne.

• BAKÓ MIKLÓS, Budapest

BASKET MANAGER *(C64, Amiga)*

Ez egy nem túl friss kosárlabda manager, de ahhoz képest nem rossz.
Először kiválaszthatjuk, hogy olasz (A.), vagy angol (B.) nyelvű legyen-e a játék. Azután „New Game"-t választva új játékot kezdhetünk, vagy „Load Game"-t választva elmentett állást tölthetünk vissza. (Ez esetben a gép kéri tegyük be az állást tartalmazó lemezt és tűz) „New Game"-nél a játékosok és a játékok számát választhatjuk ki a kis nyilakkal. „Fatto"-ra tüzelve kéri a játékos(ok) nevét. A bejelentkezett képen beállíthatjuk a jobb felső sarokban lévő trikó színét az alatta lévő nyilakkal. (Több játékos esetén a mezeket célszerű erősen elütő színekre változtatni.) Az első kosárlabdát választva 32 emberfej tűnik fel a képernyőn. Akármelyikre tüzelünk, alul különféle titokzatos üzenetek jelennek meg. A szélső színes vonalakat hagyjuk, inkább nézzük meg a feliratokat:

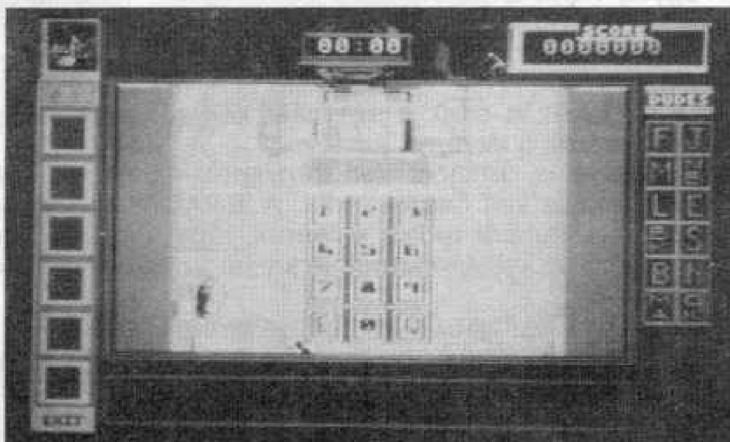
- Name: az illető neve;
- AGE: az illető kora;
- ROLE: az illető funkciója;
- FEE: az illető ára.

Kezdetben inkább 800-900.000 körüli embereket vegyünk, vagy kevés milliósat, mert elfogy a pénzünk. Ha egy embert megfelelőnek találtunk, a „BUY" kosárlabdával megvásárolhatjuk. (Elkezd rajta villogni a „SOLD" felirat.) „EXIT" akármi, kosárlabda választásával jövünk ki az almenüből. A „BUY VETERANS" kosárlabda választásával a 8 legdrágább ember jelenik meg. (Minden úgy mint előbb.) Csak néhány meccs megnyerése után érdemes vásárolni belőlük. „SELL PLAYS" labda: egy táblázat jelenik meg, amin megvásárolt embereink szerepelnek. Ha valamelyiküket el akarjuk adni, tüzeljünk rá, és ha zöldre váltott, a „SELL" kosárlabda választásával adhatjuk el. A kilépés mint a többinél.
Ha már nyolc játékost választottunk, az utolsó labdára tüzelve (feltéve, ha már mindenki választott) töltődik az igazi játék. (Ha még hátravan játékos, akkor az választ.) Vigyázat! Akit valaki már választott, azt más nem választhatja!
Ha már mindenki választott, megjelenik pár info (pl. ki kivel játszik). A tűzgomb vad nyomogatására egy lista jelenik meg, ahonnan a megfelelő játékosnak öt embert kell kiválasztani a játékhoz, és ha mindenki kész, indulhatnak az izgalmas órák, vagy a méla unalommal eltöltött percek. Innen nem írom tovább, aki akarja, úgyis rájön a lényegre. (Ja, egyébként én az angolról készítettem a leírást — nehéz volt rájönni?)

• ANYISZONYAN ARTÚR, Szekszárd

BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE *(C64, Amiga)*

A cím hallatára biztosan minden kalandjátékkedvelőnek felcsillan a szeme, s izgatottan tölti be a BTEA nevű játékot. Az első látásra jónak is néz ki. A másodikra azonban már nem annyira, hiszen a program kevesebb logikát és több hülyéskedést (komolyan!) tartalmaz, mint azt az ember elvárta volna. Ha azonban egy kicsit játszunk is vele, rájövünk, hogy nem is olyan rossz ez a Bill és Ted. Sőt, egy teljesen egyedi, nem egészen szokványos arcade-adventure-rel állunk, azaz ülünk szemben. Bevezetőnek ennyi elég, vessünk néhány röpke pillantást inkább magára a játékra.



A program lényege a következő: a világ minden tájáról kell híres embereket begyűjtenünk, ehhez pedig egy időgép áll a rendelkezésünkre. Legelőször is ki kell választanunk, hogy milyen nehézségű legyen a játék. 1. és 2.-nél, 3.-nál és 4.-nél is más feladatokkal kell szembenéznünk, bár sokminden megegyzik (néhány tárgy máshol van, vagy teljesen más tárgy van helyette). A végigvitelt a level 2-ről írtam, a level 4-hez csak tippekkel tudok szolgálni.

Először azonban néhány általános dolog. A tárgyakról: tűzgomb: felvétel; space: be/kilépés a tárgyakhoz; kurzornyilak: megfelelő tárgy kiválasztása; '**RETURN**' (akinek nem tetszik: enter): tárgy használata. Az időgéppel való utazás esetén évszámokat kell beírnunk. Ezek a következők:

0000 — Ice Age
0010 — I Million B.C.
0064 — Nero
1209 — Genghis Khan
1429 — Joan of Arc
1509 — Michelangelo
1632 — Desert
1793 — Antoinette Mare
1805 — Napoleon Bonaparte
1810 — Ludwig Beethoven
1863 — Abraham Lincoln
1878 — Billy the Kid
1901 — Sigmund Froyd
1915 — Albert Einstein
1989 — Cirole K
1998 — San Dimas Wall
9410 — Socrates

Még valami: ha ebédelni, vagy esetleg sürgősen vécézni kell mennünk, álljunk csak be az időgépbe, itt nem telik az idő. Egyébként itt tudunk Savelni ('**S**') Loadolni ('**L**'), vagy kilépni játékból ('**Q**'). Az időgépből az '**E**' billentyűvel távozhatunk.

Level 2.

Ebben a nehézségben 12 dude-t kell begyűjtenünk, ellenben az 1.-vel és a 3.-kal, ahol csak 6-ot (ezért is nem írok azokról). Természetesen nem kell az én általam előírt sorrendhez ragaszkodni, ahol nincs szükség valamilyen tárgyra, oda mindegy, mikor megyünk. Még egy fontos dolog: minden harmadik ember után vigyük el őket a *San Dimas Wall* épületéhez. Hát akkor lássuk a medvét:

Utazzunk el mondjuk elsőnek *Napoleon*-hoz. Itt csak menjünk végig balra, majd vegyük el a sátor lábánál lévő hangjegyet. *Napoleon* követni fog minket az időgéphez. Most menjünk el *Beethoven*-hez, aki éppen zenét komponál, azaz szeretne komponálni (kár hogy nem látja, mit csinál!). Nekünk van egy jó kis dallamunk, adjuk oda neki a hangjegyet. Mielőtt távoznánk, vegyük föl a szines virágokat a vázából. A virággal már mehetünk is *Sigmund Froyd*-hoz. Ahogy belépünk, az asszony dobálni kezd minket mindeféle kacattal. De miután megkapta tőlünk a virágokat, megnyugszik. *Froyd* pedig velünk tart. Következő úticélunk legyen *Nero*. Itt egy tűzoltókészülékkel lehetünk gazdagabbak, jelenleg mást nem tudunk csinálni. *Joan of Arc*-ot a máglyahalál elől ennek a készüléknek a használatával szabadíthatjuk ki. Természetesen ő is beszáll a gépbe. Menjünk most *Socrates*-hez, aki egy rendkívül agyafúrt kérdéssel fogad bennünket: *„Ki bölcsebb Socratesnél?"*. Vegyük fel a pénzt a földről, majd menjünk fel a helyen az érméket összeszedve, hogy megkapjuk kérdésére a választ. Legfelülre a kis hegyi úton juthatunk el. Itt egy izgatott hegylakó segít rajtunk a felelettel: *„Senki sem bölcsebb Socratesnél."* Meg is mondjuk neki a választ, mire ő velünk jön. *Abraham Lincoln*-t a pénzzel csalogathatjuk magunkkal. Utazzunk mondjuk *Michelangelo*-hoz, ahol máris vegyük fel a hegedűt a tokból. Keveredjünk valahogy fel a létrákon, a festőművész egyből társunk lesz. Látogassuk meg ismét *Nero*-t, aki még mindig vidáman élvezi Róma lángokban égését. Nem jó az a lant, adjuk inkább oda neki a hegedűt. ő is a miénk. Menjünk el a banditák rettegett vezéréhez, *Billy*-hez a *Kid*-hez. Itt meglehetősen furcsán lehet közlekedni: ha a bejárati ajtó jobb felén megyünk be, akkor a bárhoz jutunk, ha a bal felén, akkor pedig *Billy*-ékhez. Először tehát az előbbi helyre menjünk, ahol egy lepénnyel(?) növekszik tárgyaink száma. *Billy*-t úgy szerezhetjük meg, ha szétverjük dühös társait (nagyon nehéz lesz: csak a tüzet kell nyomogatni, akár hátat is fordíthatunk a képernyőnek). *Genghis Khan* értékelni fogja lepényünket, hiszen hálából követ minket (vajon hány kiló lehet?). Tegyünk egy kirándulást 1 évvel időszámításunk elé. Az ősemberrel ne törődjünk, csak vegyük fel a zsebszámológépet. *Einstein*-nek ezt adjuk oda, hátha sikerül kiszámolnia, amit akar. Na lám, sikerül! Nyomban velünk jön. Már csak *Antoinette Marie* van hátra a sorból: itt egy kis labirintus-játék következik, tehát

Pacman-rajongók, figyelem! Miután ezen is szerencsésen túljutottunk, mehetünk *San Dimas Mall*-hoz. Menjünk be, majd jobbra, és válaszoljunk igent (Y), vagyis hogy begyűjtöttük az összes jómadarat. Itt a vége, fuss el véle!

Level 4
Ehhez a szinthez csak tippjeim vannak, íme:
Rögtön a startpályán menjünk be az üzletbe, majd vegyük fel a jégpiszkálót (jobb nevet nem találtam neki!). Ezzel mehetünk is a jégkorba (**Ice Age**). Itt a jobb oldalon, a hegyoldalban használjuk előzőleg megszerzett tárgyunkat. Egy zsebszámológép tűnik elő a hó alól! Ezt *Einsten*-nek adjuk oda, *Napoleon*-nál most egy ásót találunk, miután felvettük, menjünk a sivatagba (**Desert**). A homoknak kb. a közepén használva egy tűzoltókészülékkel leszünk gazdagabbak. Ezzel — mint a többi nehézségen — *Joan of Arc*-nál tudjuk eloltani a tüzet. Itt viszont találunk egy öngyújtót. Utazzunk csak el 1 évvel i.sz. elé. Az a szegény ősember nem tudja meggyújtani a tüzet, segítsünk hát rajta a gyújtóval. Tőle kapjuk meg azt a hangjegyet, amit *Beethoven*-nek kell odaadnunk. *Socrates*-nél egy 1 dollárost lelünk a földön, vegyük is fel. *Billy the Kid*-nél menjünk be a bárba (jobb ajtófél), majd adjuk oda pénzünket az eladónak. Cserébe kapunk egy kenyérféleséget. *Genghis Khan* lakhelye is egy kis suskát rejteget: ezzel *Abraham Lincoln*-t vesztegethetjük meg. Egyelőre csak ennyi, de majd lesz több is.
Összegzésül a ***Bill & Ted*** egy érdekes, furcsa kivitelezésű játék, érdemes vele foglalkozni mindenkinek. S bár egyszerű feladatok jellemzik, azért nem minden megy olyan könnyen!

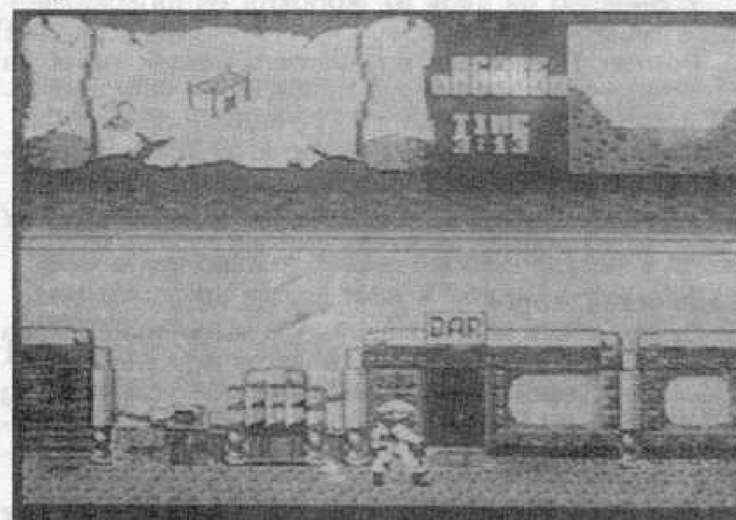
• BALÁZS MIKLÓS, Szigethalom

BRAVESTARR *(C64, Amiga)*

Rögtön a lényegre térek. Első ránézésre valami őrült arcade, de utána inkább kaland irányzatot vesz. Tehát: egy városban találjuk magunkat, de mielőtt a magva jönne, a kezelést ismertetem:

1. A házakba úgy tudunk bemenni, hogy az ajtó elé állunk, majd joy hátra.
2. Ha járművünket megtaláltuk ugyanez a módszer, csak a fenti nyilat utazásunk célpontjára irányítjuk.
3. Az egyes helyszíneken egy menübe jutunk
   EXAMINE (körülnéz és elveszi amit lehet)
   TALK (beszél az ott lévőkkel — ha van)
   LEAVE (vissza a pályára)

Szóval, ahogy megjelenünk menjünk balra és megtaláljuk járművünket.
Menjünk el a pálmafával jelölt helyre, és menjünk be a barlangba. (**TALK**-ra állítsuk) A gép közli, hogy nem messze van egy kincsesbánya. Menjünk oda. A bányában (**TALK**) majd (**EXAMINE**). Erre kapunk egy értékes kristályt, és az ottani népek elmondják, hogy a fő gonosz **TEX HEX** elrabolta a sámánt. Menjünk vissza a városba és keressük meg az **EXCHANGE** nevezetű boltot. (**TALK**) Megkérdezi a manusz, hogy eladjuk-e neki a kristályt. (**YES**) Így van már pénzünk is. Irány a **BAR**. A kocsmáros (**TALK**) megkérdi tőlünk, hogy némi ruppóért kell-e nekünk információ (**YES**). Ekkor elmondja, hogy **TEX HEX** a **HALOTTSZIKLA**-városban van. Menjünk oda. (Egyébként ezek a helyek mindig akkor jelennek meg a térképen, amikor valami információt kapunk róluk.) Itt azonban nem találjuk, így hát vissza a városba, a **JAIL** nevezetű helyre.



Ezen a helyen a manusz kérdése arra irányul tudni akarjuk-e hol van **TEX**. (**TALK**) (**YES**). Elmondja, hogy most hol tartózkodik. (Megjelenik egy nagy X forma) Menjünk oda. Itt azt a *„last challenge"* jön. **TEX HEX**-et egy bölénykoponya + foszforeszkáló test-végtagok jelképezik. Mikor legyőztük, újból megjelenik a **BRAVESTARR**. Hát ennyi. Good Byte!

• SZAPEK ATTILA, Budapest

BUSHBUCK *(PC)*

Hmmm... ezt a játékot a **PC-GLOBE** adta ki, anno 1989-'90 tájékán. Elég jól sikerült stuffnak tudható be!

A lényeg a következő: egy világutazó pacákként kell minél több, egy bizonyos országra jellemző tárgyat begyűjtenünk — esetleg ellenfelünkkel (a gép), illetve társainkkal versenyezve. Kezdéskor beírhatjuk nevünket és a kívánt szintet [kezdő, közép, haladó], ezután a gép rákérdez, hogy van-e még több játékos [*„Is anyone else playing? (Y/N)"*], nemleges válasz esetén a szinttől függően a gép három ellenfelet generálhat: PIERRE, NATASHA, VICTOR néven. Hogy akarunk-e velük játszani, arra rá is kérdez [*„Do you want XY to play? (Y/N)"*]. Ha nincs ellenfelünk, akkor az lehet egy gyakorló üzemód is, elsőre nem árt kitapasztalni; hol is van néhány suvenír...
Most egy kis földrajz jön, némi kavarás után bejön egy világtérkép, a kérdéses városnak megfelelő betűt nyomjuk le — megemlíteném, hogy egész játék során **KELL egy** kisebb-nagyobb **ATLASZ**!
Máris megkaptuk a küldetésünket a [*„Your mission is ..."*] alatt. A kijelölt dolgokat kel megtalálni, ez akár lehet egy BUZOKI is, lágyabb eseteknél pedig mondjuk egy lábnyom a YETI-től... persze van néha területfelkeresés, esetleg egy épület felkutatása vagy más érdekesebb dolgok is.



Most pedig nézzük a képernyőn látható ikonok magyarázatát:

Bal oldali ikonok

Város: A városokat jelképező pöttyöket a térképen ki/bekapcsolja.

?: Segítség és infók az ikonokról és funkcióbillentyűkről.

Pointer: Ráclickelve egy városra, annak nevét és egyéb adatait kapjuk, ha figyelünk, már itt is rájöhetünk, esetenként van-e keresendő tárgy!

Kulcs: Jelmagyarázat a térkép színeiről és szimbólumairól.

Színskála: Kezdő (BEGINNER) szint esetén a tárgy közelségének mutatója.

Jobb oldali ikonok

Szem: A két felsőbb szinten a tárgy megtalálása NEM AUTOMATIKUS, tehát ha egy városba értünk, ahol az egyik keresett stuff van, az még NEM JELENTI AZT, hogy meg is találtuk — mindig kutatni KELL utána. Kezdőkre ez NEM VONATKOZIK!

Nagyító: ZOOM-olás után a világtérképet, illetve az éppen aktuális kontinens térképét láthatjuk, utóbbit tehát kinagyítva. Akkor látjuk hasznát, ha nagyon zsúfolt egy rész, illetve ha egy hosszú vonalra akarunk szállni, s nem látjuk a célpont helyét.

Hangjegy: Az időnkénti effekteket szüntethetjük meg ezzel az ikonnal.

Repülőgép: Aktuális tartózkodási területünkről az ikon aktivizálásakor sugarasan a légiútvonalak jelennek meg. Választani jobbra-balra lehet, az éppen aktuális kiemelt és villogó célpontjának neve megjelenik a legfelső részen. Ha az útvonalat vihar, tornádó vagy egyéb ilyen szép darab keresztezi, akkor erre figyelmeztet. Esetenként nem foglalkozhatunk ezzel, s jegykockáztatással nekivághatunk (próba-szerencse), ám a keményebb viharoknál legtöbbször vissza kell fordulni — ergo elveszíthetjük két, esetleg három jegyünket is!

Papírlap: Lista a találandó stuffokról, a kiemeltekre már annyi INFO érkezett be, mint amennyi a mellettük lévő szám. A játék elején semmi konkrét adattal nem rendelkezünk, ilyenkor el kell indulni egy találomra kiválasztott irányba. Mondjuk a leggyakoribb esetekben mindig van egy-egy olyan tárgy, aminek tudni lehet lelőhelyét (pl. egy üveg erős pirospaprika valószínűleg Magyarországon lesz található, vagy a Yeti lábnyoma Nepálban stb.)! Szóval egy idő után bejön néhány információ, de nemcsak nekünk, hanem ellenfel(eink)ünknek is, ilyenkor érdemes ezekre odafigyelni, mivel mondanom sem kell, hogy ugyanazokat a dolgokat keressük, s mindegyikből CSAK EGYET lehet találni! Tehát néha nem árt sietni, nehogy elcsaklizzák előlünk!

EXIT: Kissé hosszadalmas kilépés...

SCORE: Beérkezett információnként 5 pontot, a tárgyak megtalálásáért egyéb pontokat kapunk, de majd illene elvinni őket a kiindulási PONTRA! Ekkor kapjuk az igazi SCORE-hegyet, és a feladat teljesítéseként PLUSZ keresendő tárgyakat...

TICKETS: Repülőjegyek. Minden repülés egy db-ot fogyaszt, de ha nem figyelünk a viharokra, tornádókra, akkor elmehet két, illetve három is! A játék addig tart, amíg el nem fogy a jegyünk, illetve ellenfelünk jegye, ezután kiértékelés következik.

Hmmm... az ikonok magyarázásával már le is ráztam a tömör leíráshalmaz lényegét, most már csak a funkcióbillentyűk ismertetése következik:

kurzornyilak, mouse: Ikonváltás és a térképen a pointer DURVA mozgatása;

'**Pg Up**', '**Pg Down**', '**Home**', '**End**': A pointer FINOM mozgatása a térképen belül;

'**SPACE**', **MOUSE left button**: L/M... vagy ENTER;

click: opcióválasztás, ikonaktivizálás stb.

'**ESC**': kilépés a programból,ld. exit IKON;

'**F1**': segítség,ld. kérdőjel IKON;

'**F2**': játékos(ok) pontszáma(i);

'**F3**': grafikus animáció ki/be;

'**F4**': az egér sebeségének meghatározása, érzékenység beállítása;

'**F5**': minden hangeffekt ki/be;

'**F6**': beállítás 16-256 színre;

'**F7**': kutatás egy tárgy után, ld. szem IKON;

'**H**'(elp): segítség, ld. kérdőjel IKON és '**F1**';

'**F**'(ound): kutatás a tárgy után (keresés), ld. szem IKON és 'F7';

'S(ound): hang ki/be;

'**J,A,P,T,G**': repülési útvonalak - repülés, ld. repülőgép IKON;

'**K**'(ey) : információ a térképről, ld. kulcs IKON;

'**C**'(ity): városszimbólumok ki/be, ld. város IKON;

'**Z**'(oom): nagyítás a térképen, illetve kicsinyítés, ld. nagyító IKON;

'**L**'(ist): a tárgyak listája és a rájuk vonatkozó információk, ld. papír IKON;

'**B**'(oss key): ha éppen arra kóricál a számtechtanár vagy a főnök...

'**Alt+A**': nevünk begépelése után, még a játék elején, ha várunk pár percet, akkor egy DEMO indul el, ugyanígy ennél a billentyűkombinációnál is. A demót az 'ESC'-pel nyomhatjuk ki!

• JAHNY MANOW©®™, Budapest

CADAVER II. — THE PAY OFF *(Amiga)*

A játék elején egy udvaron találjuk magunkat. Nézzünk körül! A fedél nélküli hordóban látunk egy dobozt. A baj csak az, hogy nem tudjuk kiszedni. Toljuk ezt a hordót a csöpögő cső alá és várjunk, addig amíg a hordó meg nem telik vízzel. Ekkor felszínre kerül a doboz is. Lökjük le a hordó tetejéről és nyissuk ki! Ezután vegyük fel, ami benne volt és a dobozt is. Most helyezzük a ládában talált kulcsot a kulcslyukba. Mielőtt még kilépnénk a teremből, vegyük fel a sarokban levő naplót is. Most már kimehetünk az ajtón. Egy szobába jutunk, amelyben egy ágy, egy éjjeli szekrény és egy nyomógomb van. Nyissuk ki a szekrényt és vegyük fel a benne levő dolgot. A szobában találunk még csontokat és egy kulcsot is, amiket vegyünk fel. A falon levő gombot még ne nyomjuk meg. Most menjünk a következő szobába. Itt vegyük fel az érméket és a kupát is. Ezután nyissuk ki a ládát és vegyük fel a kieső drágaköveket, majd menjünk a következő szobába. Itt vegyük fel a serleget, majd nyissuk ki a ládát. A ládában egy méreggyógyító és egy erőital van, amikor mindjárt fel is veszünk. Most menjünk vissza abba a szobába, ahol a gomb volt és nyomjuk meg. Egy drágakő esik a szoba közepére, amit vegyünk fel. Már meg is vagyunk mérgezve, de gyorsan igyuk meg a méreg elleni italt és meggyógyultunk. Most menjünk vissza oda, ahol az italokat találtuk, és onnan menjünk tovább. A következő szobában vegyük fel az asztalról a húst, a tányért és a kupát. A gerenda tetején van egy kis doboz, amit szedjünk le a dobozt és nyissuk is ki. Találunk benne egy *Dispel Traps* nevezetű varázslatot, amit használjunk a sarokban levő ládán. Így már nyugodtan kinyithatjuk, nem lesz semmi bajunk. Vegyünk fel a benne levő gömböt...

Arra is rájöttem, hogy ha megisszuk az erőitalt, akkor el tudjuk húzni a gerendát...

A továbbiakhoz sok sikert!

• LEO OF EAST SIDE, Baja

CREATURES 2. - TORTURE TROUBLE *(64, Amiga)*

A játék 17 pályára van osztva, plusz egy gyönyörű endsequence.

Torture 1 - pressed for time.

Intézzük el a zöld kétfejű barátunkat majd ugorjunk feljebb a tóhoz. Pattogjunk át a köveken, ezt a szörnyet is tegyük helyre. Lökjük le a bombát egészen az üregbe! Menjünk az üreg túloldalára, és gyűjtsük be a robbanóanyagot. Ugorjunk le a keletkezett résen és lőjjünk bele a kapcsolóba jó sokat amíg át nem vált (a bringás feje mellett). Az a barom nekünk ront a bringával, csak ugorjuk át és kész is a pálya.

Interlude 1 - funky forest

Két clyde-al fogjuk a ponyvát egy vadmarha meg dobálja le a többi clyde-ot. Úgy pattogtassuk át, hogy ne törje be a fejét. Pár perc (?) alatt rá lehet jönni a technikájára. Ha ez kész, jöhet a következő pálya.

Torture 2 - it's snow problem

Menjünk balra a kőhöz, lökjük jobbra a rés széléig. Ugorjunk le a bal oldalon úgy, hogy a bagoly fejére érkezzünk. Rángassuk a kart jobbra-balra, hogy felrepüljön velünk a résig. Lökjük át a fején a követ (jobbra) egészen az emelkedőig, itt egy-egy lángfújással dobjuk a gépbe.

Interluck 2 - frozen frolics

Ugyanaz mint az első csak más háttérrel.

Demons 1 - the blubber family

Ez egy mókás pálya. Rugdaljuk meg a bug-okat úgy, hogy kilőjék a repkedő „mittudsménmiaz"-t. Joy fel-le (a magasságot lehet állítani).

Scuba 1 - island happin'

Menjünk a parthoz (balra) erre clyde barátunk a fejünkre ugrik. Vigyük a következő szigetre, menjünk (ússzunk) a túloldalra, ezt csináljuk addig, amíg partra nem ér. Mehetünk a következőért.

Tortura 3 - acid antics

Lökjük a békát a vízbe. Menjünk le ahhoz a szörnyhöz, aki bottal taszigálja a clyde-okat a savba (a csónakos fazon a mi mozgásunkat követi vízszintesen, a béka meg függőlegesen). A béka jön utánunk majd megfogja a követ... elnézést, valamit kihagytam: a csónakos fazonnak kell elkapnia a zuhanó clyde-okat... Ugráljunk vissza a starthelyre, lám-lám a béka felhozta a követ. Nyírjuk ki a szürke rohangáló valamit (beletelik egy kis időbe). Törjük ki ugrálással a plafon sötétkék részét, gyorsan lépjünk egyet balra. A békuci badobja nekünk a követ, ezt már csak rá kell tolni a botos szadista fejére. Reccs!

Interlude 3 - caves of stime

Ua. csak más háttérrel.

Torture 4 - meet mr. chainsaw

Ugráljunk át a padlókon, ugorjunk a zöld szörnyű szörny mögé. Váltsunk át egy lefelé lövő lángra, ezzel lökjük odébb. Menjünk a hóemberhez, nyírjuk ki. Majd a másikat is, a bal oldalit (hóemberből hófolyó lesz). Lökjük a gépre. Ha közben a zöld izé odaér az ágyúhoz, lövöldözzük vissza a helyére. Mikor odaér az ágyú elé, toljuk a hógolyót a gépre (a jobb oldalit) mire a másik hótömb kilapítja a szörnyet.

Interlude 4 - shivering stunts

Mint a többi...

Demons 2 - the phoenix family

Mint az első... csak nehezebb.

Scuba 2 - island hoppin

Olyan mint az első csak jóval nehezebb.

Torture 5 - creepy chaus

Lőjjük szét a zöld dagit (balra). Marad utána egy adag madáreledel (bird seed), lökjük jobbra amíg csak bírjuk... Lőjjük meg az alvó bagolyt (a képernyő jobb alsó sarkában pihen egy virágon). Kinyitja a szemét majd észreveszi a madárpapit (yum, yum, food) amíg eszik, ugorjunk a fejére, cibáljuk a joy-t jobbra-balra és repüljünk feljebb... itt gondolkozzon más is egy kicsit!

Interlude 5 - forest of gateav

Ez megint egy interlude...

Torture 6 - balloonacy

Menjünk le, öljük meg a kék rohangáló szörnyet (a tüzet ugorjuk át), kapcsoljuk be a lufi gépet (tíz lufi

után újra be kell kapcsolni), szaladjunk fel a bagolyhoz. Álljunk alá, mire ő felemeli hősünket, rángassuk a kart jobbra-balra. Átvisz minket a tűz túloldalára, ugorjunk le a miafrancezmármegint-hez és egy lövéssel altassuk el. Mellettünk szállnak fel a lufik. Lőjjünk beléjük jó sokat, hogy kidurranjanak a meder felett (a nyárson sülő clyde fölött). Ezt csináljuk addig, amíg meg nem telik a meder. Menjünk fel ismét a bagolyhoz, lőjjünk bele, erre széttépi azt, aki a bombát őrzi (nem-nem fordítva, a bagoly tépi szét!). Toljuk a bombát a tűz széléig, itt gyújtsuk meg. Majd lökjük a vízbe... a bomba felrobban, a lezúduló víz meg eloltja a tüzet.

CRYSTALS OF ARBOREA *(Amiga)*

Ez egy RPG a ***Silmarils***-tól. Demo: bekúszik a képbe *Arborea*, majd SVUMM-bezúg a négy kristály. Cím, zene, majd főmenü.
Felül a herceg, *Idren*-nek hívják. Az ő szerepét alakítjuk, és van egy 6 főből álló csapatunk is (egy varázsló, két ranger, három harcos).

A főmenü ikonjai:
MAP — térkép
- zöld: mező;
- sötétzöld: erdő;
- kék: víz;
- világoszöld: bozót;

Ezeken nem lehet keresztülmenni
- rózsaszín pötty: jómagunk;
- sárga pötty: csapatunk;
- piros pöttyök: ellenfelek (ez kellemes dolog);

Az ezenkívül előforduló dolgok a CoV 24. szám 21. oldalán mellékelt térképen vannak bejelölve.
DEPLACE-szel egy célpontot jelölhetünk ki a csapatnak. Mi nem megyünk velük!
3D - térhatású kép. Fantasztikus...
Alul az emberünk ikonjai. Ha a kert szürke, akkor az illető követ minket, ha nem, akkor barna. A képek alatt az életerő, jobboldalt a mozgásikonok láthatók, **MAP. EXIT**-re visszatérünk a főmenübe.
Baloldalt **iránytűt** találunk. Az iránytű oldalára egy nap és egy hold van karcolva. Közöttük vándorol egy sárga vonás, ez a napszakot jelzi.
Könyv-könyvjelzővel — francia nyelvű kezelési útmutató;

GAME feliratot tartalmazó menü
sauver partie — játékállás kimentése a játéklemezre. 4 db van;
charger partie — töltögetődzés;
nouvelle mastie — new game, Change a level: 1-5;
deoriptif partie — nehézségi szint jellemzése;
exit — good-bye;

Ha a főmenüben egyik **emberünk képére** clickelünk, bővebb infot kapunk:
VITALITÉ: életerő (ez a kettő a főmenüben is ki van jelezve);
ENERGIE: ha alacsony, nem lehet varázsolni, illetve a harcosok ritkábban találnak;
FORCE: erő;
EXP:. tapasztalati pont;
DÉGATS ÉPÉE: átlagos sebzés;

Interlude 6 - watery falls
Kezd már unalmas lenni ez a pálya.
Demons 3 - the heincous family.
A végső összecsapás... Your heroic days are over!

Hát ennyi volt. Brilliáns grafikájával, változatos zenéjével méltó az 1992. évre. Jópofa ötletnek tartom, hogy koppintották a Terminator 2 intro-ját (C2). Az end-sequence is nagyon jóra skerült. Olyan töltőrutint alkalmaztak, hogy csak na (másodpercek alatt betölti a következő pályát). Mindenképpen érdemes beszerezni.

• ZENTAI FERENC, Budapest

Az alul levő ikonok:
kapu — exit;
sárga arc — Alvás be/ki. Az energia növelésére kell. A herceg azonnal kipiheni magát.
zöld arc — álcázás, rangereknél;
barna arc, sárga sugarakkal — Infravision be/ki. Csak a hercegnél, ha jártunk a „C" hzban.
kék gömb, sugarakkal — Bénító gömb bekapcsolása. A varázslónál, ha jártunk a „B" házban.
üvegcsék — Gyógyító létyó, 5 db. Egyenként 40 HP. Újtaröltése a kútnál lehetséges, egy alkalommal. Csak a hercegnél.

Az embereink elég lassan pihennek (kapcsoljuk 30-ba, mert csak akkor alszanak!), így például leugorhatunk a postára, feladni azt a bizonyos piros csekket...
Csata: A zöld négyzettel jelzett emberünk lép. Clickeljünk egy szomszédos pozícióra.
Egyéb:
- A harcosok egy szomszéds pozíción álló ellenfelet támadhatnak meg. Kb. ILISHP;
- A rangerek 8 irányban tüzelhetnek, legalább 2 egység tárra. 6-8HP.
- A varázsló varázsolhat, ha az előző fordulóban nem lépett és nem kapott sebet. És persze ha van energiája.

A varázslatok:
rohanó emberkék — gyorsítás, saját emberünkön;
ember körben — védelem, saját emberünkön;
három álló ember — Teleport a csatatér egy másik frontjára. Csak önmagán alkalmazhatja.
forgó tűz — egy emberre ható támadó varázslat kb. 18 HP.
emberből induló sugarak — mindenkire ható támadó varázslat, kb. 8 HP;
kéz — bénítás. Az illető nem tud lépni, és gyengül a védekezése.

Az utolsó két varázslat hatékony, a többi elmegy. A varázslatok mindig sikerülnek, és mindenféle ellenfélre hatnak.

- A herceg kezdetben egy gyenge harcos, később, az „A" házban tett látogatás után feljavul. Kb. 25 HP.
- Éjszaka az ellenfelek jobban harcolnak...

Az ellenfelek:
ork: Vörös páncélban. Van 1.0 és 1.5 verzió — az utóbbira már figyelni kell.

elfe: Magas, ezüst páncél, sisak. A 2.0-ás, bajuszos veszélyes!
???: Denevér. No problem...
troll: Csúnya, bácsi, no problem. A sebei sem gyógyulnak.
Morgoth: Biztosan felismerjük, az utolsó torony előtt fog őrködni. A varázslóval nyomassuk be a bénító gömböt a csata előtt, és nyertünk...

A játék célja:
A drágakövek eljuttatása a megfelelő toronyba. Csak akkor veszítünk, ha *laren* meghal. A térkép alapján nem lesz nehéz végigjátszani. Ha esetleg elsőre nyernénk, nézzük meg a vesztés képét is. Tök jó. Amennyiben mégis kapásból nyernénk, látunk egy szép képet, *Arborea* visszaáll eredeti állapotába, végül megjelenik a **WELL DONE COMMANDER** üzenet... (jó, az egy másik játék — úgy látszik, nem csak a képernyőbe, hanem az agyamba is beleégett...)
Már csak egy dolog van hátra: betölteni egy copy-t, és Format New Disk...

• ENDROSZ, Nyíregyháza

DIRTY *(C64)*

Kezdetben az utcán találjuk magunkat. Menjünk be a boltba! Vegyük meg a kávét, a bort és a szalmáit! (COFEE, WINE, SALAMI) Miután fizettünk (USE CASHCARD ON CASH), menjünk ki! A bal oldali háznál vegyük fel a levelet, és nyissuk ki! (BEAT LETTERBOX, TAKE LETTHER, OPEN LETTER) Miután elolvastuk, megtudjuk, hogy valamilyen emlékezetes szám a 238. A notebook-ból megtudhatjuk, hogy Anna telefonszáma 12345. A fülkéből felhívhatjuk, de nincs otthon. Ezek után másszunk be a kukába! Itt vegyük fel a szerszámokat, és a spray-t! (TOOLS, SPRAYCAN) Egy kis várakozás után a kukásautó elvisz minket a szeméttelepre. Az első kupac szemétben turkáljunk egy kicsit, ekkor megtaláljuk az üveget. (JAR) Menjünk tovább jobbra a roncstelepre! Nyissuk ki a trabant motorháztetejét, és vegyük ki az akkumulátort! Menjünk a mercedeshez, nyissuk ki, és tegyük rá az akkumulátort a drótokra! (USE BATTERIE ON WIRES) Ha beindítjuk a kocsit (*Switch on mercedes*) elvisz minket egy drótkerítés mellé. Menjünk jobbra és adjuk oda a kutyának a szalámit! Jóízűen befalja (a kutya), és hálából elkezd követni. Az odún használjuk az üveget, ekkor beleszállnak a méhek. Törjük le az ágat (BRANCH), és dobjuk át a kerítésen! (THROW BRANCH ON COURT) A kutya elszalad és ás egy lyukat, amin keresztül bemászhatunk az udvarra. Menjünk a bejárati ajtóhoz és szórjuk be a méheket a ventillátoron (USE BEES ON VENTILATOR). Ha valaki enélkül akarna bemenni, akkor a portás bácsi szépen elkapná, és a börtönbe kerülne. Na mindegy, minket már ilyen veszély nem fenyeget, nyugodtan bemehetünk. Balra a lépcsőház, jobbra a portásfülke és a földszint található. Menjünk be a portára, és használjuk a hitelkártyát a computeren! Menjünk vissza az előtérbe és a hitelkártya segítségével nyissuk ki a páncélajtót! (USE CASHCARD ON OPENING) Itt nagyon kell sietni, mert az ajtó hamar becsukódik. A pincében vagyunk. Vegyük fel a benzinkannát és a villanykörtét! (GAS, LIGHTBULB) Az imént megismert módon menjünk ki! Ki-ki ízlése szerint vagy lépcsővel, vagy lifttel menjen fel az első emeletre! Menjünk be az első ajtón a konyhába, és vegyük fel a borospoharat! A második és a harmadik ajtón az ebédlőbe juthatunk. Menjünk tovább a lakófolyosóra (KORRIDOR). Az első szobában vegyük fel a videocamera-t, egy videokazettát, és a kulcsot! (VIDEOCAMERA, VIDOTAPE, KEY) A második szobában húzzuk el a faliszőnyeget (PULL WALLCARPET), így beláthatunk a női zuhanyozóba. Kapcsoljuk be a videocamera-t, és rakjuk bele a kazettát! O.K., főhősünk felvette a látványt. Menjünk be a férfimosdóba! Nyissuk ki a csapot, és használjuk! Ekkor már felvehetjük a kéztörlőt. (SHOWEL) Menjünk be az ebédlőbe, rakjuk be a videokazettát a lejátszóba, és kapcsoljuk be! (USE VIDEOTAPE ON VIDEOPLEYER, SWITCH ON VIDEOPLAYER) Az ott ülő hapsi elkezdi nézni a filmet, és felvehetjük a tányért és a kést. Menjünk le a földszinti korridorra, majd menjünk be a harmadik ajtón, a filmvászon mögé! A tányért adjuk oda a demonstrátornak, aki nagyon örül neki, és már hozzányúlhatunk az itteni videohoz. Kapcsoljuk ki, és vegyük ki belőle a filmet!

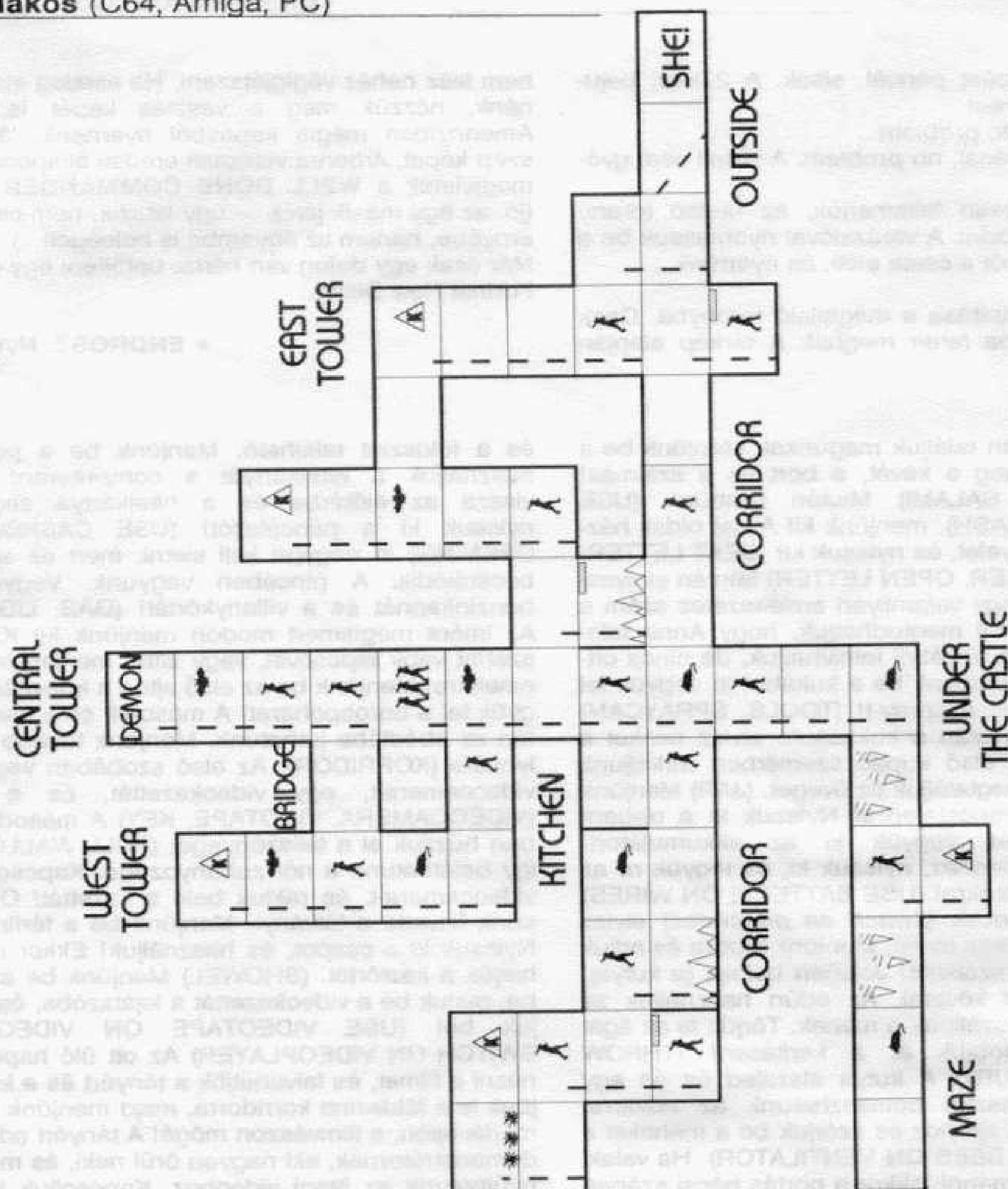
• BOGEY alias BOGÁR LÁSZLÓ, Budapest

DEMON'S KISS *(C64)*

Messziről a Savage 1. részéhez, és a Myth-hez hasonlít egy kicsit. Egy jobb sorsra érdemes nőnemű egyént kell kiszabadítanunk egy trükkös démon rabságából, aki a legfelső (11.) emeleten még a barátnőnk testét is magára öltötte megtévesztésként.
Indulás után összesen 6 kulcsot kell összegyűjtenünk, és minden őrt hidegre kell tennünk. Balra lent a saját, jobbra pedig az ellenfél energiája látható, amihez kiváló segítséget nyújt az elhajítható buzogányunk. Felszerelésünkhöz tartozik az iránytű, ami az útvesztőben kitűnő segítség (lent középen nyíl mutatja a haladási irányt). A démon exitálása után a nyitott várkapun át rohanhatunk kedvesünkhöz. Joy-jal könnyű az irányítás, billentyűvel már nehezebb:

'**O**' — balra
'**P**' — jobbra
'**Q**' — ugrás
'**A**' — guggolás
'**S**' — pause
'**RUN/STOP**' — abort
'**Q+P**' — ugrás + rúgás jobbra
'**Q+O**' — na vajon?
'**A+P**' — földön gurulás jobbra; '**A+O**' — ???
'**SPACE+P**' — üt jobbra
'**SPACE+O**' — üt balra
'**SPACE+A**' — létrán lemászás
'**SPACE+Q**' — fel
'**SPACE+Q+O**' — buzogányhajítás balra
'**SPACE+Q+P**' — buzogányhajítás jobbra
'**SPACE+A+O**' — U.a.balra, guggolva
'**SPACE+A+P**' — U.a.jobbra, guggolva

• JUHÁSZ TAMÁS, Balatonlelle


DEMON'S KISS
Kulcs
Őr
Denevér
Patkány
Iránytű
Megnyíló talaj
WEST TOWER
BRIDGE
CENTRAL TOWER
DEMON
EAST TOWER
KITCHEN
CORRIDOR
CORRIDOR
SHE!
OUTSIDE
UNDER THE CASTLE
MAZE
OUTSIDE
THOMBS

ESKIMO GAMES *(C64)*

1. Hólabda hadművelet

A barátaink azon vannak, hogy egy óriási katapultot építsenek, amivel a hó alá akarnak temetni. Közülük egyesek az építőanyaggal átfutnak a képernyőn. A feladatunk az, hogy megakadályozzuk őket ebben hólabdák dobálásával. Ha sikerül 99%-os találatot elérni, mielőtt a bal és jobb oldali katapult elkészülne, kapunk 5000 ajándékpontot.

Ablak kidobása: 100 pont
Nagy sörösdoboz: 100 pont
Eszkimó fagerendával: 100 pont
Ballon (léggömb - 3 találat szükséges): 200 pont
Eszkimó a szánkón: 200 pont
Láda a szánkóról: 200 pont
Kicsi doboz (sörös): 200 pont
Medve kalapja: 300 pont
Eszkimó a hóbucka mögött: 300 pont

A célkereszttel, amelyik minden irányban mozgatható, megirányozhatjuk a barátainkat. Egy nyomás a tűzgombra és egy hógolyót lövünk valamelyik barátunkra. Időről időre nekünk is mozognunk kell, hogy ne nyújtsunk ideális célt, mivel a barátaink is hólabdát dobnak. Egyébként a ballon csak akkor indul, ha a hóbucka mögött minket hógolyóval dobálnak, és eltalálnak. Mindig eltalálnak, ha a dobás előtt vagy a dobás alatt nem mozgunk oldalt! (Fussunk oldalra!)

2. Tojás gyűjtés

ügyességünket azzal kell bizonyítani, hogy 99 időegység alatt 14 tojást gyűjtsünk össze. Tojásonként 500 pontot kapunk. Csak az elrepült tojót szabad megérinteni, mert különben a vízbe esik. Ha sikerült megcsinálni 14 tojás összeszedését, akkor 5000 bónuszpontot kapunk. Az eszkimó a joystick mozgatásának megfelelően mozog. Az állvány el- és visszatolásához álljunk meg rövid időre az állvány előtt, tüzeljünk és toljuk a joystickot abba az irányba, amerre el akarjuk tolni az állványt, Mi akkor kezdünk el leereszkedni a kötélen, ha az eszkimót a kötél fölé állítjuk és a joystickot lefelé toljuk.

3. Jégkunyhó építés

A játéknak ebben a részében egy jégkunyhót kell felépíteni a képernyő jobb oldalán 99 időegységen belül. Ha a feladatot megoldjuk, akkor 5000 bónuszpontot kapunk. Minden időegységért, amit előbb befejezünk, + 10 pontot kapunk. Minden 5 hüvelykesblokk 500 pontot, 10 hüvelykes blokk 1000 pontot, a 20 hüvelykes blokk 2000 pontot ér. A jégkunyhó építéséhez jégtömbökre van szükségünk, amelyet először el kell, hogy készítsünk. Ehhez menjünk a képernyő bal oldalán lévő jéghegyhez. Ha az eszkimó elkezdi összedörzsölni a kezeit, az biztos jele annak, hogy állatian fázik. A joystick fel és ide-oda mozgatásával (ne túl erősen, lehetőleg rendszeresen) nekilátunk egy jégkockát építeni. Eközben a kocka skáláról leolvashatjuk a kocka éppen adott nagyságát 10,15,20 hüvelyk nagyságú (elérjük a kívánt nagyságot, ha a jelzőskála megfelelő nagyságot mutat és egyidejűleg a tűzgombot megnyomjuk). A 20 hüvelykes jégkockát automatikusan megkapjuk. A jégkockával a kezünkben fussunk az igluhoz, mely ebbe beleépítendő. Eközben az iglu skálán látjuk, hogy még mennyi kell ahhoz, hogy az iglu kész legyen. Ügyeljünk arra, hogy az állatokat ne érintsük, mert akkor elejtjük a jégtömböt.

• VARSÁNYI GÁBOR, Szombathely

ETERNAL DAGGER *(C64)*

Ez itten kérem egy leírás akar lenni holmi ***Eternal Dagger*** című C64-es unalomhoz.
Először csináljuk talán egy játéklemezt az „eredetiről", a program utasításai alapján. Erre lehet menteni is (ami menthető), de az előző állás felülíródik. A kezelés elég egyértelmű nem hiszem, hogy valakinek gondot okoz. A *Tell the mi...* kezdetű menüpont azt jelenti, hogy dicsekszünk, vagyis ezzel lehet állást menteni.
Induláskor a Varázslók földjén, a Varázslók tornyában vagyunk, egy maximum 8 fős kicsit siralmas csapattal, és amit készíteni tudunk helyette az sem jobb. Ezen csak a lemezmonitor segíthet. A fazonok káderlapja és a Party 2 címszó alatt van a játéklemez 'A' oldalán, ez íródik mindig felül.

Menjünk a sziget északnyugati sarkába, és keresgéljük egy kicsit, így átjutunk a szemben levő szigetre, holmi **Necromancer**-rel (nem *Neuromancer*), és bandájával lesz egy kis vitánk. (Tán megitták a sörünket?) Más dolgunk nincs is, mint kiirtani aki és ami mozog. Találtam egy halottat is, aki nem él és nem mozog, de nem tudtam mit kezdeni vele. Mikor kijövünk a tetthelyről, az összeomlik mögöttünk, és a sziget térképe kicsit megváltozik.
Mehetünk a varázslókhoz jelenteni. Ezek nagyon únhatják már a macerálást, mert a tengerentúlra küldenek, tehát irány a déli kikötő. Felapríthatjuk útközben a sziget idegenforgalmi nevezetességét, egy sárkányt is. A kikötőben eladhatjuk hullarablásaink eredményét, milliomosok nem leszünk, és vehetünk felszerelést, vagy a meglévőt tuningolhatjuk. A kocsi mint mindenhol itt is egy jó hely, kellemes időtöltés közben néha infókat kapunk. Sajnos a játék célja nem az, hogy végig a kocsmában üljünk, tehát szálljunk hajóra, és menjünk a Tündérek földjére. Máshova nem is mehetünk. Itt szintén ütemezzünk be egy kocsmalátogatást. A Tündérek kelet felé tessékelnek minket, de előbb menjünk le a délkeleti erdőbe, keressük meg *Magombát*, és szépen kérjük tőle a *Living Dagger*-nek csúfolt zsebkést. A temetés után ballaghatunk először északra, majd keletre, míg le nem megyünk a térképről. A teknőcöket ne maceráljuk, mert még szükség lesz rájuk. Mikor lementünk a térképről, északon találunk két templomot, és egy *Koruy* nevő romvárost. A templomokban infót, *koruy*-ban a pofánkra kaphatunk. A szöszke hercegnő kulcsa a sárkánykirálynő szobájában van. Ha megvan az örök bicska, látogassuk meg a teknőcöket egy térképet is némi infó ügyében, majd irány a délnyugati kikötőből a Törpök földje. Itt egész otthon éreztem magam, mert mindent sokkal drágábban adnak el, mint amennyiért megveszik, a levegőért is fizetni kell, az őrjáratok nagypofájúak és ha el akarok érni valahova, meg kell kerülni az egész országot, szóval itthonos a légkör. *Sri* a sziget közepén lakik, a déli oldalról közelíthető meg. Itt búvárfelszerelést vételezhetünk, majd hajózhatunk vissza a Tündérszigetre, (10-szeres áron).
A végét nem lövöm le, ezért csak néhány tipp. A Sasok a Tündérsziget legdélnyugatibb dombján laknak. *Avis* az északnyugati sarokban kuksol, és a kemencékbe dugdos dolgokat. A *Démonok Kapuján* csak az örökös bicskát vihetjük át.

• BIRKÁS LÁSZLÓ, Bonyhád

FACE-OFF HOCKEY *(Amiga)*

A főmenü opciói sorban: 2 játékos, liga valamint 3 féle gyakorlás: lövés, védés és verekedés. Ha túl sokat filózunk, akkor a prg. bedob valami demójátékot. Válasszuk a liga opcióit, miután eleget gyakoroltunk. Itt a csapatok közül válasszuk ki a nekünk tetszőt és vágjunk bele a sűrűjébe.

GM Functions (menedzser főmenü)

- **Looks Ok to me** — továbblépés (...)
- **Make Trade Offer** — Játékoscsere. A **send**-del válasszuk ki, hogy kitől akarunk megválni, a **receive**-vel pedig azt, hogy ki kéne. Az **offer trade**-del véglegesítjük az üzletet és megkapjuk a választ (igen vagy nem).
- **Move players**: A tartalékcsapatunkból hozhatunk fel pár ifjoncot, illetve a nagycsapatból tehetjük át a bénákat.
- **Reitre players**: Nyugdíjba küldhetjük az elaggott játékosokat.

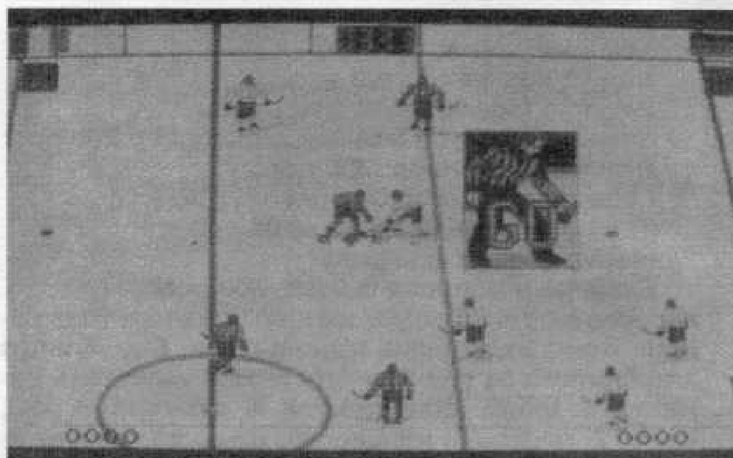
Caach Functions: Módosíthatjuk a sorokat, új taktikákat dolgozhatunk ki...

- **Edit names** — a csapat, a menedzser nevét, valamint a játékosok nevét, posztját, mezszámát és korát írhatjuk át.
- **Sell tranchise** — „otthagyni" a csapatot.

Ha már megvan a megfelelő csapat, akkor **„OK"**, és a ligamenübe jutunk, melynek pontja:

- **Select season...** — A szezon mérkőzés számának beállítása, kivel hányszor (1,3) játszunk, és a playoff-ban körönként hány győzelem kell a továbbjutáshoz.
- **Start season** — Ez vajon mi lehet?
- **GM functions** — Vissza az előbbi menübe.
- **Scoreslstandings** — Eredmények és a bajnokság állása
- **Reset League** — Új bajnokság kezdése.

Ha elkezdtük a bajnokságot, annyiban módosul a Ligamenü, hogy lejátszhatjuk, vagy elhalaszthatjuk a soronkövetkező mérkőzést.



A mérkőzés során '**SPACE**'-szel cserélhetünk sorokat, '**1**'-'**4**'-ig lehívhatjuk a választott taktikákat.

Még valami: a játékosmenükben a 'C' billentyű lenyomására megkapjuk a játékos infóit. A játék tényezőinek beállításával majd csak elboldogul valahogy mindenki!

• MEZŐ ISTVÁN, Gyöngyös

FRIGYLÁDA *(C64)*

Gondolom, ez a kis segédlet elfér a Tökmák, vagy ADVENTOUR rovatba erről a játékról. A ***FRIGYLÁDA*** egy magyar nyelvű szöveges kalandjáték. Háttere: meg kell szerveznünk a frigyládát és Washingtonba kell vinnünk, mielőtt a nácik rátennék a kezüket. A nyelvezete eltér a hagyományos csonka magyartól. (Pl.: VEDD PÁLCÁT). Vigyázzunk, ha egy parancs F-betűvel kezdődik és a program esetleg nem érti, úgy veszi, hogy feladtuk a játékot. Energiánk és pénzünk fogy. A lehetséges irányokat és az energiát jelzi a játék. Az éttermekben, vendéglőkben az EGYÉL paranccsal maximumra állíthatjuk az energiánkat. A kikötőkben, pályaudvarokon és reptereken a FIZESS paranccsal válthatunk jegyet, az épp indulni készülő járműre. A tárgyak mindig más helyeken vannak, ezért érdemes minden várost bejárni. Tárgyakat felvenni a VEDD, letenni a TEDD paranccsal lehet. Egyszerre csak 7 tárgy lehet nálunk. Az '**Y**' az állást menti, amit az '**X**'-szel lehet visszatölteni. '**P**'-vel kérhetünk helyszínleírást (PANORÁMA). Sima '**RETURN**'-re a pénz és a helyszín neve íródik ki.

• ARCHANGEL (TM) SOFT, Sátoraljaújhely

GODFATHER *(C64)*

„A Keresztapa" c. sikerfilmet az *US Gold* jóvoltából már nem csak nézhetjük, hanem játszhatjuk is! Az első dolog ami majd levesz a lábadról, a grafika lesz. Szuper! Fantasztikus, és biztos vagyok benne, hogy aki látja, annak tátva marad a szája, tehát a legjobb. A játék a filmhez hasonlóan a *Corleone* család életét mutatja be 80 éven keresztül. A bevezető rész is nagyon jól kidolgozott, melyben újságcikkeket láthatunk, olvashatunk a maffiáról és a *Corleone* családról. A bevezető után New Yorkban találjuk magunkat és elénk tárul e nagy város panorámája. A játékot tökéletes hangeffektusok követik, és hallhatjuk a film eredeti zenéjét is. A kezdetben *Marlon Brando* szerepében találjuk magunkat, míg a programot már az ő fia *Michael*-ként fejezzük be. A cél: mindenkit meg kell semmisítenünk, aki veszélyesnek látszik. Gyakorlatilag mindenkit, kivéve a járókelőket és a rendőröket. Ha azonban ezt mégis megtesszük és ártatlanokat ölünk meg, kitagadnak a családból és a játék véget ér. Erőnket oly módon növelhetjük, hogy felvesszük a tett színhelyén lévő elsősegélycsomagot. Az elsősegélycsomagon kívül még több tárgy áll rendelkezésünkre, de sajnos a szöveg írója nem nagy, játékostehetséggel rendelkezik, ezért ezek jelentésének megfejtését nektek hagyta. Nagyon jó dolog a játékban az, hogy a megölt emberek holtteste nem tűnik el, holmi füst felhőben, hanem ott marad és körülötte nagy vértócsa is található.

• KARLOVIC OLIVÉR, Szeged

GREAT COURTS *(C64)*

Ez egy remek tenisz-szimuláció, C-64-en nem láttam jobbat. A főmenűben négy menüpont közül választhatunk. Lentről felfelé:

- **Ranking**: Alegjobb játékosok listája;
- **Mode**: A nehézségi fokozat kiválasztása. Kezdőknek legyen egyelőre EASY, majd később ADVANCED, végül pedig PROFESSIONAL.
- **Main menu**: Visszaléphetünk a főmenübe.
- **Practice**: Gyakorlás. Két játékos játszhat, illetve **machine**-val egy adogató automata lesz az ellenfél. Ennek hat programja van, az 1-es program a legkönnyebb.

Visszalépve az almenübe: '**RUN/STOP**', a főmenübe **Main menü**, a **Service** menüpontnál a szervákat gyakorolhatjuk.

- Tournament: **Play**-jel a géppel játszhatunk, **Give Up**-pal vagy **Main Menü**-vel visszatérhetünk a főmenübe.

Ütni a túz-gombbal tudunk, minél tovább nyomjuk, annál hosszabb lesz az ütés, tehát szervánál csak kicsit nyomjuk meg.

A tenisz szabályai szerint megy a játék, **Easy**-ban, ha a pálya szélére szerválunk, könnyen átejthetjük az ellenfelet.

• ANYISZONYAN ARTÚR, Szekszárd

THE GREAT GIANA SISTERS *(C64, Amiga)*

Ez a program egy nem túl nehéz, mászkálós játék. A játék elején beállíthatjuk, hogy hány játékossal kívánunk játszani (PRESS '**1**'... '**2**') Az egyik hölgy: *GIANA*, aki sárga hajú, a másik hölgy *MARIA*, ő zöld hajú. Mindkét hölgy PORT 2-ről irányítható.

Jobbra vagy **balra**: megy a megfelelő irányba;
Fel: felugrik;
Fel + jobbra vagy **balra**: ugrik az adott irányba;
FIRE: lő;
'**SPACE**': óra, bomba, körte működtetése;

A képernyő felső részén, a következőket láthatjuk:

NÉV: Pontszám;
BONUS: A felvett gyémántok száma. Száznál lenullázódik, plusz életet kapunk.
LIVES: Életeink száma: kezdetben három.
STAGE: Az aktuális pálya száma (1-33 között).
TIME: Na mi lehet?

A játékban különböző tárgyak és állatok segítenek, illetve akadályoznak. Azok a négyzetek, amelyekben sárga csillag van, általában gyémántot tartalmaznak, de néhányban megtalálhatjuk azokat a tárgyakat, amelyek jól jönnek a játék végigjátszásához. Ezek a következők:

- **kerék**: tüskés lesz tőle a játékos haja, így a téglákat is ki tudjuk fejelni;
- **villám**: korlátlan számú lőszerhez jutunk;
- **dupla villám**: töltényünk nem össze-vissza kering, hanem rááll az élő és mozgó célpontra, és általában megsemmisíti;
- **eper**: semmi jelentősége;
- **óra**: néhány másodpercre lebénítja a képen levő állatokat;
- **bomba**: néhány kivétellel minden állatot megöl;
- **kőrte**: a tüzes hordókba nyugodtan beleugorhatunk (PRESS SPACE), nem halunk meg;
- nyalóka: + élet;

Ha meghalunk, minden tárgyat elveszítünk.

- **Állatok**: ha hozzájuk érünk, meghalunk. Egy részüket nem lehet lelőni és felrobbantani sem. Minden negyedik pálya végén egy skorpiót vagy egy sárkányt kell lelőnünk vagy kikerülnünk, hogy teljesítsük a pályát. A skorpió 12, a sárkány 15 lövés után tér jobb belátásra, meghalnak. Lehetőleg ugorjuk át az összes lyukat, mert ha nem, akkor elhalálozunk.

Egy-két pályán gyémántbányák találhatók, ahol feltankolhatunk gyémántból. Általában 25-40 gyémánt van egy-egy bányában. A bányákba úgy tudunk lejutni, hogy olyan lyuknál esünk le, ahol kék hullámvonal van. Feljutni pedig a liften tudunk.

Ha eljutottunk a 32-es pályára, akkor induljunk el, és pottyanjunk le a kék vonalnál. Most kivételesen nem gyémántbányába, hanem a 33-as pályára jutunk. Itt egy sárkány próbál eltéríteni minket célunktól, de egy gyors RESTORE, és... máris visszajutottunk a játék elejére. Hülye vicc volt, mi?

Szóval, ha még egyszer sikerül eljutni ide, ugorjunk fel a felső négyzetre, és próbáljuk meg átugrani a sárkányt. Ha nem sikerült, akkor próbálkozzunk, míg el nem fogy az összes életünk. Ha sikerül, akkor futás jobbra, mielőtt a sárkány elkap. Menjünk a sárga gyémánthoz és már végeztünk is.

Egy-két tanács:

- Vannak téglák, amelyeket megfejelve egy kis gyémánthoz jutunk;
- Egy-két állatot úgy is meg tudunk ölni, ha rájuk ugrunk;
- Néhány pályán „teleportálhatunk" is.
- Vannak olyan négyzetek, amelyeket nem láthatunk, de ha pont alatta ugrunk fel és megfejeljük, továbbtesz három pályával minket.

Ilyen négyzeteket találtam a következő pályákon: 3-as, 6-os, 8-as, 17-es, 22-es, 25-ös, 28-as.

• NONAME

HOLLYWOOD POKER PRO *(C64)*

Egy rókáról a hányadik bőr? Szóval az egykaptafára készült vetkőztetős pókerek egyike, ez éppen az 1987-es *ReLINE* verzió. Ez az, amelyik az egykori *Arsene Lupin* filmsorozat főcímképécel jelntkezik be. (Én még emlékszem rájuk, bár ez nem érdem, ez állapot!) A pókerszabályok mellőzhetők, aki nem ismeri bármelyik játékkönyvben utánanézhet. A „vezényszavak"-ra dettó, minden verziónál azonosak, a CoV 14. Plusi részén is ott vannak. A kassza fordítva!

Nem is ez a gond, pókerezni is szeretek — nagyppénzesre sajna nem telik, ezért csak úgy. Van belőle kettő is, így kétféleképpen is tud bosszantani.

Az egyik — agyontört — verziónál esetleg elfelejtek olyan opciókat kikapcsolni, mint az állandó nyerés, végtelen pénz, aztán játszhatok egy olyan pancser ellen, aki szerint az én semmim veri az ő párját, tercét, vagy az én kis párom az ő fulljét. Huhhh! Borzalmas. (De biztos vannak ilyen állandó sikerélményre éhezők, különben nem csinálnának ilyet. Meg örökéletet, meg sérthetetlenséget, meg végtelen energiát, meg...)
A másik verzió hülye szokása, hogy a valahanyadik kör után, amikor a csaj a kebleit tárná fel, elkezdi, hogy írjak már be ilyen vagy olyan kódot! (Programvédelem, a la *ReLINE*?)
A Krisztustövis-erdőbe! Hát honnan szedjek én neki ilyet?! Azt hiszi gyári verzióval és gyáári leírással rendelkezem?
Na így aztán a harmadik sikeres kód-mellétrafálás után lefagyott vigyorral eredeti fiúnak nevez, és kész.
Nem csajokért kár, némelyik egészen randa tud lenni pucéran, a másik verzió még azt is megkérdezi, hogy hányadik képről kezdjük. Csak az idegesítő, hogy jó hosszan újra kell tölteni, így ha nyerő szériában vagyok több idő elmegy az újratöltögetésre mint a pókerezésre.
A négy csaj elméletileg négy nehézségi fokozat. Nem tűnt fel. Jó hír viszont a berhelőknek, hogy át lehet bütykölni fordított sorrendre. Ekkor a csajt szépen felöltöztethetjük, nehogy még megfázzon itt télvíz idején! Jó kísérletezést! Nem lövöm le a poént. Ha esetleg nem sikerült, akkor ki-ki élvezheti helyette a lemezcserélgetés nevű programot, mindig change disket fog kérni. Vagy állandóan keresi magának.

• TORBA LÁSZLÓ, Gyöngyös

JAI ALAI *(C64)*

Ez egy faltenisz program. A menü:

OPCIONES

FRONTON: Hol akarunk játszani? Miami arénában, vagy Spanyolországban, Esakal Jai.

TIPO DE JUEGO: A mérkőzés típusa
Juego normal — normális
Juego con armas — a játékban stuffokat vehetünk fel.

TIEMPO DE JUEGO: A mérkőzés hossza — 5; 10; 15; 20; 25; 30; 35; and profi szinteken. Ja, ezek a perceket jelentik.

ARBITRO: A bírót választhatjuk ki.

INDUMENTARIA: Kiválaszthatjuk a két játékos nevét (játékost).

SALIR: EXIT

PARTIDO

UN JUGADOR: Ha egyedül vagyunk a gép ellen, a beállított paraméterekkel indul a játék.

DOS JUGADORES: Na, itt egymás ellen gyűrhetjük a joy-t!

NIVEL DEL ORDENADOR: Fogalmam sincs róla.

CAMPEONATO: Indul a bajnokság;

Na most a játék lényegéről:

2 x 2 manusz rohangál a pályán. 2-t a gép irányít (kék) a többit mi (piros). Feltéve, ha 1 Player-re van állítva az opció. A pálya 2 vonallal három részre van osztva. Ezeknek szerepe csak a szervánál van, ugyanis a labdát úgy kell dobni, hogy a PASA és a FALTA közötti területre essen. Másik megoldás, ha olyan alacsonyan ütjük a labdát, hogy az ellenfél el tudja kapni. Ja, saját labdát nem lehet elkapni.

A szerva a következőképpen zajlik:

- A joy fel/le mozgatásával lehet a dobás magasságát belőni. Lásd a fenti keret középső részének bal oldali kék nyilát.
- A joy balra/jobbra mozgatásával lehet a dobás irányát belőni. Lásd az előbb említett ábra jobb, illetve bal oldalán levő nyilakat. Ha azt nem látod, akkor egyenesen fogod ütni a labdát.
- A joy tűzgombjának nyomási idejével lehet a dobás erősségét belőni. Ez legyen az utolsó állítás, mert itt az erősséget csak növelni lehet (vagy elengedni).

Szabályok: Ne csináljuk sok FALTA DE SAQUE-t, PASA-t, és REBOTE ILEGAL-t.

FALTA DE SAQUE — Szervával a labda a FALTA vonal előtt esett le.

PASA - Szervánál a labda a PASA vonal után esett le.

REBOTE ILEGAL — Úgy dobtad a labdát, hogy először a földön pattant.

NO RECEPCIONADA — Az ellenféltől kapott labdát nem kaptuk el.

RETENCION — Ha sokáig tökölünk a labdamozgás beállításával.

FUERA — Ha a labda a jobb oldali vonalon kívül esett.

GANA ORDENADOR — Vége a mérkőzésnek. (Hurrá!)

A labdát elkapni tűzgombbal lehet.
Igyekezzünk az ellenfél labdáit mind elkapni, gyors alacsony ütésekkel NO RECEPCIONADA-t adni, és azokat a labdákat, amik a pályáról kimennek, nem elkapni. Eredmény: **FUERA**.
Talány ennyi. Kellemes szórakozást kívánok!

• POKORACZKY CSABA, Nyíregyháza

JOHN BARNES EUROPIAN FOOTBALL *(C64, Amiga)*

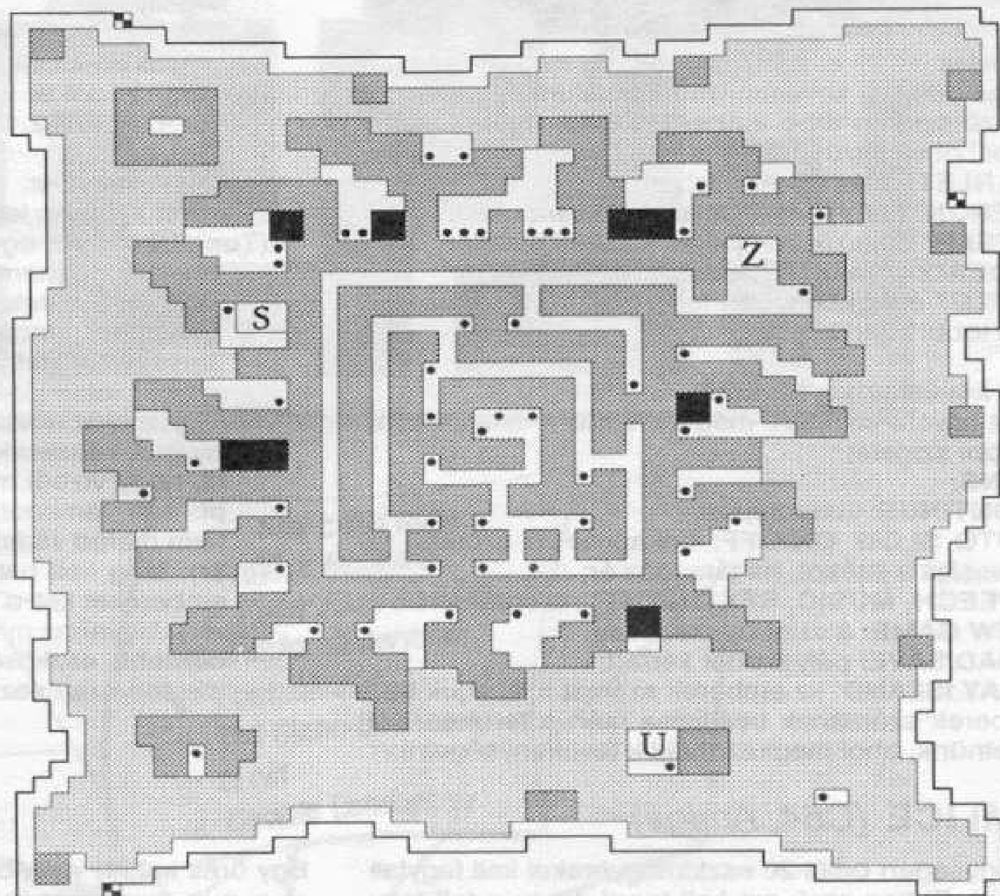
A kiváló *Manchester United* után a *KRISALIS* még egy fantasztikusan jó futballt dobott a piacra. A *John Barnes E-F.* sokkal jobb az előbbi társánál. Nagyon sok részlet van, amiben eltérnek egymástól, de a játék lefolyása majdnem ugyanolyan.
Mikor beolvassuk a játékot, magunk előtt látjuk a menüt, ahol el kell döntenünk, hogy EB-t vagy csak egy meccset játszunk, hogy bekapcsoljuk a scannert, vagy nem, ha akarjuk hogy a meccs alatt essen az eső bekapcsoljuk a **Weather On**-t. Választhatunk botkormány és egér között, valamint meghatározhatjuk a játék időtartamát is.
Választanunk kell, melyik ország ellen fogunk játszani. Rendelkezésünkre áll a legjobb európai válogatottak listája is, mint pl. Anglia, Franciaország, Németország, stb. A Manchester-rel szemben itt a nevek valódiak és az animáció sokkal jobb és gyorsabb. Nagyon jól meg van oldva a közönség szurkolása is, akik időnként integetnek és ugrálnak amikor gólt ad a csapat, még néha petárda robbanása is hallatszik. A kapusok nagyon jól védik kapujukat és ezért nehéz gólt adni, nem úgy, mint más programoknál ahol akár fél pályáról is lőhet-

tünk gólt. Ez a játék nagy tudást és ügyességet igényel. Szabadrúgás esetén meghatározhatjuk, hogy melyik játékos hová fog befutni, hogy kinek adja át a labdát és hogy ki rúg majd kapura. Sokszor fogja a labda az ellenséges kapus kezében végezni, és ezért kell megteremteni a legjobb helyzetet a gólra. A játékvezető, aki vezeti a játékot, könyörtelen ha a lapok osztogatásáról van szó. Ha szeretünk szabálytalankodni, a játékvezető ki fog állítani vagy megjutalmaz egy sárgalappal. A ***John Barnes E-F.*** igazi csemege azok számára, akik kedvelik az effajta játékokat.

A program egy lemezen található, ami még egy pluszt jelent. Jó szórakozást!

• KARLOVIC OLIVÉR, Szeged

KING'S BOUNTY — 4.SZINT (SAHARIA) *(64, Amiga, PC)*



MEGA-LO-MANIA *(64, Amiga)*

Teljesen ikonvezérelt, stratégia játék. Csak az egeret kell használnunk. 9 szinten kell végigküzdenünk, szintenként 3 szigetet kell meghódítani. A szigetek területekre vanak felosztva. A játék i.e. 9500-tól i.sz. 2001-ig tart.



Szintenként +100 embert kapunk, de ha ügyesek vagyunk és 100-nál kevesebbet használunk fel, akkor a következő szinten több emberünk lesz. A játék elején 4 játékosból választhatunk:

- **SCARLET**: ádáz és agresstzív;
- **OBERON**: hátbetámad és könyörtelen;
- **CAESAR**: bosszúszomjas és kiszámíthatatlan;
- **MADCAD**: ravasz és halálos;

A SCARLET a legkönnyebb fokozat, ha azt választjuk, akkor a többi ellenünk lesz.

Ezután következik a főmenü:

A sziget nevére clickelve megnézhetjük a szinten található többi szigetet

OPTIONS:

- **CONTINUE**: visszalépés
- **AUTO SLOW ON/OFF**: bekapcsolva azonnal lelassítja a játékot, ha támadás ér;
- **SPEECH, MUSIC, SFX ON/OFF**: no comment
- **NEW GAME**: a szint újrakezdése;
- **LOAD/SAVE**: pályakódot kér/ad;
- **PLAY ISLAND**: az emberek számát állíthatjuk be.

Az emberek számának beállítása után a területre kell ráclickelnünk, ahol megkezdhetjük tevékenységeinket.

Az ikonok:

- (**emberke**): 3 fokozatban váltható az idő múlásának sebessége.
- (**pajzsok**): A pjazsok színe a játékosokat jelzi. Ha az egyik pajzsra ráclickelünk a bal gombbal, akkor békát ajánlottunk fel az ellenfélenk. Ha ilyenkor megjelenik egy többszínű pajzs, akkor az azt jelenti, hogy elfogadta (bár ez nem fog sokáig tartani). Egyszerre 3 játékos lehet szövetségben (ui. ha 4 lehetne, nem lenne kit legyőzni). A pajzsok melletti szám az adott területen (váron kívüli) emberek, vagyis inkább fegyverek számát jelenti. Azért fegyverek, mert pl: a vadászrepülőhöz 8 ember kell, de egyet jelez ha kint repked. Ha szövetségben vagyunk, akkor a fekete pajzsra ráclickelve tudjuk kiásni a csatabárdot.
- (**papír**): Itt lehet megnézni azt, hogy a megtervezett tárgyhoz milyen mennyiségű nyersanyag szükségeltetik.
- (**pajzs**): Az épületeink sérüléseit javíthatjuk, feltéve ha van pajzsunk.
- (**védők**): Védőket innen lehet kipakolni a falakra. Vár 4, bánya 2, laboratórium 1, gyár 3 védőt igényel.
- (**kard**): Támadást, áttelepedést, rakétakilövést (6. szinttől) innen lehet kezdeményezni.
- (**Tungsram**): Az egyik legfontosabb ikon. Itt lehet tervezni (nem előállítani!) fegyvereket, pajzsokat. Értelemszerűen minél több emberrel tervezünk, annál rövidebb idő alatt kész a „tervezet". A felhasználható nyersanyagoktól és azok mennyiségétől függ, hogy milyen fegyvereket tervezhetünk meg.
- (**bánya**): A készletek végesek, tehát meg kell fontolni, hogy vízből mennyit használunk fel, mert ha pl. sok támadót csinálunk, akkor lehet, hogy nem marad védekezőnk.
- (**gyár**): Meg kell határozni a tárgy mennyiségét és embereket kell a gyártásukra állítani.
- (**labor**): Ugyanaz mint az izzó ikon, csak itt már modernebb eszközöket kell megtervezni és az itt megtervezett eszközöket gyárban kell előállítani.

• PANKÁSZ VIKTOR, Pécs

MIAMI ICE *(C64, Amiga)*

99 időegységen belül 20 eszkimógyereket kell fagylalttal ellátni. Ehhez csak azt kell tenni, hogy a teli fagylaltkelyhet a vendéghez toljuk és az üres kelyhet elkapjuk. Minden elkapott fagylaltos kehelyért 100 pontot kapunk, 20 kiszolgált gyerekért pedig 5000 bónuszpontot. Egyébként a pontok felosztása a vendégek kiszolgálása után oszlik meg.

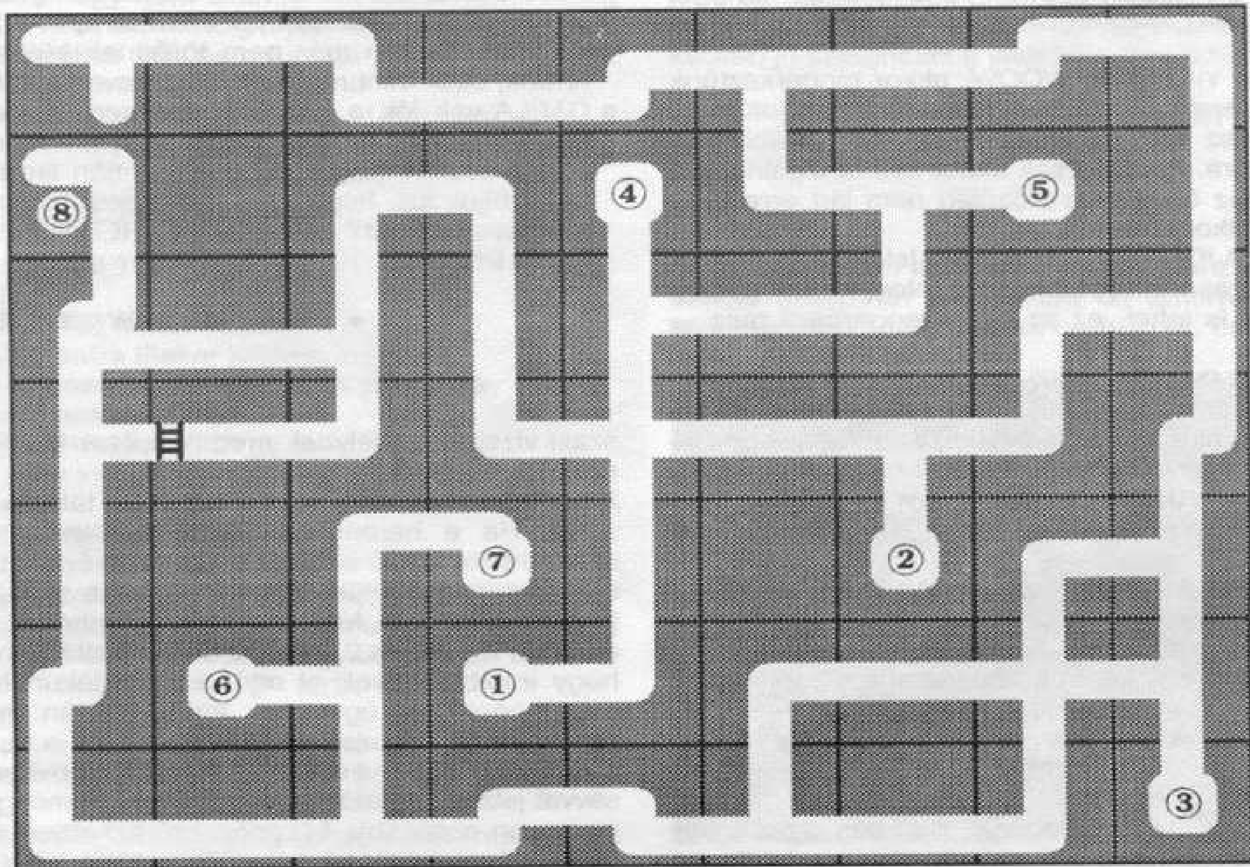
sárga gyerek: 300 pont/1 fagylalt; fehér gyerek: 300 pont/1 fagylalt; zöld gyerek: 500 pont/2 fagylalt; szürke gyerek: 500 pont/2 fagylalt; barna gyerek: 700 pont/3 fagylalt; kék gyerek: 700 pont/3 fagylalt.

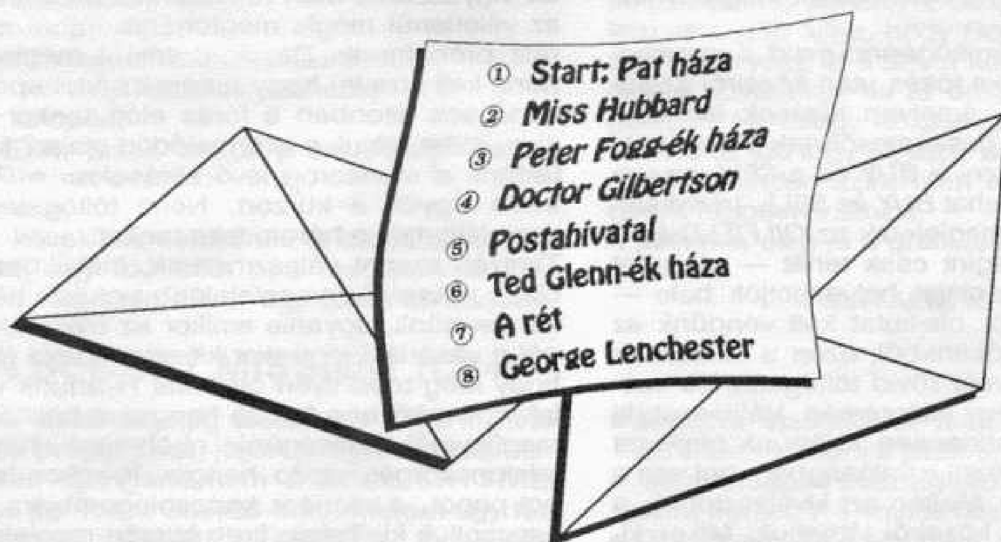
Elvesztjük az állást, mint fagylaltárus, ha egy gyerek eléri a fagylalttároló végét. Egy fagylalt méréséhez a figurát mozgassuk a tároló magasságába, ahol egy gyerek áll, mozgassuk a kart jobbra és a végén balra. Egy üres kehely megfogásához mozgassuk a joysticket a pult magasságában, amelyiken a fagylaltkelyely áll. A játék befejezéséhez: '**RUN/STOP**'.

A választéklistán meg van a lehetősége annak, hogy egy partit gyakoroljunk. Akkor válasszuk a joystick-kel a *„Practice a Level"* módot. Ekkor a játékot ki kell választani. Javaslom, hogy mindenki válassza a *„Hall of Fame"*-t. Ekkor a legjobb eszkimók az elért pontszámokkal kiírásra kerülnek. A menü pontok közé *„No of Players"* a játékosok száma bevihető (max.4 fő) akik a játékban részt vesznek, a joystick-kel, ha jobbra-balra mozgatjuk, így beállítjuk (előreállítás=1). Ha a *„Start Eskimo Games"*-t választjuk, akkor folyamatosan játszhatjuk a fenti 4 játékot.

• VARSÁNYI GÁBOR, Szombathely

POSTMAN PAT *(C64)*





SECRET OF THE MONKEY ISLAND (kiegészítés) *(Amiga, PC)*

- a páncálszekrény kinyitása kicsit máshogyan történik: 1PULL, 2PUSH, 4PULL, PUSH.
- a WOODOO-koktélhoz ('a la MONKEY ISLAND) kell még CEREAL (gabonapehely) is!

Tehát az alábbi stuffokat kell belepakolnunk a rotyogó üstbe:
- cinnamon
- breath mints
- jolly roger
- ink
- fine wine
- rubber chicken
- cereal
- gunpowder

- a SWORD MASTER (alias: Carla) meglátogatása másodszorra már nem lehet gond... mindenesetre nem kell elmennünk a boltoshoz, hogy őt követve jussunk el a tüzes babyhez. A helyes útirány:
...menjünk el az útelágazásig (FORK), azután tovább az úton, tök mindegy, merre, a sárga virágokhoz kell eljutnunk. Innét húzzunk felfelé, teljesen jobbra, növények után újra jobbra, azután balfelé, jobbra, az ároknál fel.
Ha minden YIKES! és WOOW, akkor megérkeztünk egy nyilat formázó táblához. Nos, ezt babráljuk meg, s akkor lesz híd is, ekkor már csak tovább kell menni jobbra. Persze csak akkor kell birizgálnunk a táblát, ha az öreg árus előzőleg nem járt erre (ő is rácsap, amikor követjük...)!
- a NAGY MAJOMFEJHEZ Monkey Islandon a tisztást kell megkeresnünk (CLEARING). Nos, jöjjünk gyalog (csónakkal is lehet, ez az egyik tengerparti rész — BEACH —, ahol ki tudunk kötni), hogy a majom követni tudjon (NAGYON FONTOS!).
A tó (POND... ide a folyót követve juthatunk, elindulva a folyamágazásnál (RIVER FORK)) mellet van egy félsziget, benyúlik a tengerbe, ennek közepén található a keresett hely.
- Ha a kannibálokkal sokat szórakozunk, akkor már egy riasztóval felszerelt páncélozott ajtóval látják el a kunyhót. Ezután már nem törődnek különösebben velünk, csak mint rég nem látott havert fogadnak...
- CARLA-nak jók a kérdései, de nem éppen nehéz megverni. Pl., amikor elcsippantja nekünk, hogy eme mocskos sziget minden pontján ismerik, csak válaszoljuk azt, hogy ez természetes, hisz szagolták a lehelletét... (MY NAME'S FEARED'N'EVERY... — EVEN.BEFORE...).

• JAHNY MANOW©®™, Budapest

OIL IMPERIUM *(C64, Amiga)*

Egy újabb játékismertető következik. Ezúttal egy nagyon érdekes játék ismertetésére ragadtam írógépet, az **OIL IMPERIUM**-ról van szó. Ezt a programot a **RELINE SOFTWARE** készítette, amiért nagy dícséretet érdemel.
Az AMIGA változatról lesz szó: a játék elején ki kell választanunk, hogy melyik olajemblémával kívánunk a továbbiakban a játékban résztvenni. Ezután beírjuk a nevünket, majd egy kódot kérdez tőlünk a gép. A jobb játékokban ez a kód már ki van operálva, ezért írjunk be két tetszőleges betűt. A gép némi jelentéktelen kérdés után — pld. melyik irodát választjuk — töltésébe kezd, és gyorstöltősöknek néhány pillanat múltán megjelenik a választott irodánk. A képen látszik egy naptár, egy utazótáska, egy számítógép, egy telefon, a legújabb újságunk, és ha jól emlékszem, még egy térkép.
Irányítsuk a kurzort a számítógépre, majd a nyomjuk meg a fire-t. Némi aprócska töltés után közelről szemlélhetjük meg a monitort, amelyen kiírások láthatók. Ha nagyon kicsi a tévénk, összemosódnak a betűk, de próbáljuk azért kibogarászni a *BUY* és a *SELL* szavakat. Vásárolni és eladni. Tehát *BUY* és *SELL*. Irányítsuk a BUY-ra a kurzort, mire megjelenik az *OILFIELD* és a *TANK* felirat. Tehát — megint csak tehát — olajkutat vagy tankot — amibe az olajat helyezhetjük bele — akarunk vásárolni. Először olajkutat kell vennünk az ötmillió dollárból, kezdő tőkénkből, ezért a kurzort az *OILFIELD*-re irányítsuk. Ismét rövid töltögetés és csodák-csodája, megjelenik egy világtérkép. Válasszuk ki szépen, hogy melyik kontinensen kívánunk olajkutat vásárolni. Érdemes megnézni a valóságban, hol van a világ olajlelő paradicsoma. Miután ezt kiválasztottuk, a földrésztérképet egészen közelről láthatjuk. Mikor kiválasztanánk egy kutat, egyszerre csak megjelenik egy felirat, miszerint azt kérdezi, kívánjuk-e a területet ún. *EXPERT REPORT*-tal megvizsgálni. Ez bizony pedig 15000 DOLLÁR-unkba fog kerülni. Aki nem szereti szórni a pénzt, kérem, az is hallgasson most rám. 15000 dollár ugyan itteni viszonylatban is igen sok pénzt jelent, de az *EXPERT REPORT* elengedhetetlen. Miután a *YES* feliratra orientáltuk a kurzort, az *EXPERT REPORT* eredményét szemlélhetjük meg. Az *EXPERT REPORT* tulajdonképpen nem más, mint egy szakszaki vizsgálat, melynek eredményét a képernyőn tanulmányozhatjuk.
A pár felirat közül a *BRL* melletti szám talán a legfontosabb. Ha e három betűjelzés mellett éktelenkedő szám értéke 65-70 ezernél magasabb értéket jelez, az olajkutat megvehetjük, mert nem veszteséges. Ezután lehetőségünk van fúrásra. Ha szakemberek végzik el a fúrást, több mint 2.000.000 dollárt kell fizetnünk, úgy hogy inkább álljunk el ettől a szándékunktól. Tehát magunknak kell ügyesnek lenni. Miután megjelenik egy olajfuró gép rajza, elindul. Próbáljuk a kurzort úgy mozgatni, hogy mikor a fúró leér a föld mélyén fekete sávval jelzett olajlelőhelyre, az általunk mozgatott nyíl pontosan a céltábla közepén helyezkedjen el. A fúró gyorsaságát egyébként a tűzgombbal lehet fokozni, de vigyázzunk, mert fúrószerszámunk el is törhet. Ha ez véletlenül mégis megtörténik, újból meg kell a fúrást próbálnunk. De vigasztalóul mégiscsak gondolnunk kell arra is, hogy mennyi pénzt spóroltunk meg. Tanácsos azonban a fúrás előtt tankot vennünk, hiszen mibe rakjuk a kitermelődött olajat? Miután visszatértünk a monitoron lévő kiírásokra, a *BUY TANK* feliratra vigyük a kurzort. Némi töltögetés után megszemlélhetjük a három fajta tankot.
Tetszés szerint választhatunk, melyikben kívánjuk az olajat tartani. Legmegfelelőbb nekünk három közepeset vennünk, ugyanis amikor az olajkutunk vásárlásánál a vásárlási jogunkat kifizettük, arra is gondoltunk, hogy még több ilyen olajkutat kívánunk venni. A játék leforgása közben furcsa hangokat hallhatunk. Ha jó a megfigyelőképességünk, rájöhetünk, hogy ez bizony telefoncsörgés sipító hangja. Ilyenkor hagyjunk csapot-papot, a monitor kapcsológombjára (*POWER*) és kapcsoljuk ki. Tehát 'fire'. Miután megjelenik szobánk képe, azonnal irányítsuk a nyilat a telefonra. Kis várakozás után megjelenik az üzenet. Telefonon általában csak rossz hírt kaphatunk itt is az üzenetek háromfélék lehetnek. Ugyan jó hír is akad, de ritkán. Tehát: vagy égnek a kutaink — ilyenkor azonnal az utazótáskára kell kurzorunkat vinni, s miután egy gyönyörű szép sportrepülőgépről ejtőernyővel a hátunkon kiugrunk, máris neki láthatunk a tűzoltásnak. Mikor eloltottuk a tüzet, a gép kiírja százalékos értékben a kárunkat. Vigyázat! Ha háromszor megégünk, 100%-os a

kárunk, mivel nem volt, aki eloltsa a tüzet — vagy kiszáradtak — ilyenkor a számítógépre visszük a kurzort, majd a fúrás feliratra, és az adott helyen, a kiszáradt kutunkat újból ki kell fúrni, hogy ismét termeljen olajat — a harmadik pedig a jó hír, ha üzletet ajánlanak nekünk. A különböző államok részvényeket kívánnak ránk sózni. Ami nem nagy baj. Ilyenkor meg kell vizsgálnunk, hogy nem akarnak minket átvágni. Főleg az oroszok árulnak mindig ilyen nevetséges hozammal részvényeket. Hát nem furcsa! No de, nem baj... Úgy sem hagyjuk magunkat átverni!
Ezenkívül a megtermelt olajunkat el is tudjuk adni — *SELL OIL* —, ha megnézzük a piaci árakat. Azonban csakis ott adhatjuk el megtermelt olajunkat, ahol a vételi jogot megszereztük a vásárlásra, eladásra. Ha az olaj ára 8-9, akkor az már egy jó árnak (*PRICE*) számít. Egy hónapig tevékenykedhetünk így, azután jön a következő játékos. A játék időtartama igen hosszú, bár választásunkkal a játék elején ezt meghatározhattuk.
Szerintem a **RELINE SOFTWARE**-nak ez az egyik legjobb terméke. A játék grafikája, zenéje, még **C64**-en is igen élvezetes, az **AMIGA**-ról nem is beszélve. Sok kedvet, jó szerencsét a játékhoz. Gazdálkodj okosan!

• ENDRŐDI ATTILA GÁBOR

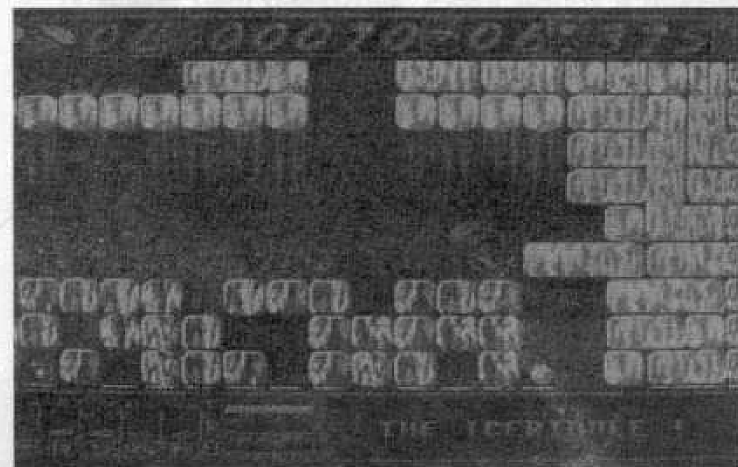
P.P.HAMMER *(Amiga)*

Ez a *Demonware* 1991-es játéka.
Irányítás:
- **Joy fel**: ugrik, létrán mászik;
- **Tűz+Joy balra illetve jobbra**: kőtörés;
- **Joy le átlósan**: szűk helyekre is bemászik;

Billentyűzetfunkciók:
- '**F1**'-'**F5**': a megfelelő tárgy aktiválása;
- '**F10**': zene ki-be;
- '**P**': pause;
- '**HELP**': öngyilkosság;
- '**ESC**': kilépés a játékból;

A képernyőn a felső sorban található kijelzők sorrendben: Életek száma - pontok száma - megszerzendő kincsek - idő. Alul: hordozott tárgyak - három mérő: E - energia, P - magasugrás, O - turbó kőtörés;
Tárgyak:
- **Kulcsok**: a színükkel megegyező ajtókat nyitják;
- **Kék varázsital**: visszaállítja az energiát maximumra;
- **Sárga varázsital**: 20 mp-ig láthatatlanná tesz;
- **Homokóra**: plusz 50 másodperc;
- **Olaj**: turbó kőtörés 20 mp-ig;
- **Kék kő**: bonus pálya;
- **Kincsek**: az összeset meg kell szerezni;
- **Tekercsek**: néhány hasznos jótanács;
- **Vibráló fal**: teleport;
- **Kis ajtó**: EXIT (csak akkor jelenik meg, ha az összes kincset összeszedtük).
- **Szív**: plusz élet;

A széttörhető kövek kiemelkednek a többi közül. Ha széttörtük őket, egy idő után újra megjelennek! Ha még mindig ott vagyunk, akkor egy életet elvesztünk.
A fortyogó sávon lassabban lehet menni. Ahol vékony mozgó réteg van a köveken, ott amerre elindulunk, arra megyünk, megfordulni nem lehet, csak előre ugrani.



A Bonus pályára kék kő érintésével vagy különböző titkos ajtókon juthatunk be (ha egyszerre elsötétül a kép és a gép kiírja, hogy *Bonus Round*, akkor ez egy titkos ajtó volt). Itt a szivet kell megszerezni. A víz, tűz, állatok, lövedékek és az emberek csökkentik az energiáinkat. Ha elfogy az energia, egy életünk elvész. Ha viszont az idő fogy el, vége a játéknak.
A játék minden szint után ad egy kódot, ami a beírt névtől függően változik.
A játéknak elég jó a grafikája és a zenéje, érdemes kipróbálni.

• MATALIK KRISZTIÁN, Gyöngyöspata

STÜMP IN SECRET MISSION *(C64)*

Ha már *Hanula Zsolt* az égig dicsérte a BITERIDERS nevű bandát és proggyjukat, jöjjön itt egy másik ismertetője. Nem kell ujjongani, nem a ***SOUL CRYSTAL/STARBYTE*** jön (az volt a CoV 28-ban), hanem egy hasonló kalandjáték: ***STUEMP/STARBYTE***. Igaz még csak most kezdtem vele foglalkozni, ezért nem kaptok teljes leírást. Tudom úgysem, adnátok le, mert a játék annyiban hasonlít a ***Soul Crystal***-hoz, hogy németül íródott és úgy is kéri a parancsokat. A játékban egy titkos ügynököt alakítunk. A világ különböző pontjaira utazgathatunk vasúttal. A jegyünk 10 utazásra érvényes ezért jó lesz taktikázni...

Egy pár jótanács kezdőknek.

- Mindent vizsgáljunk meg! őrületes marhaságokat tud összehordani a játék...
- Mombasában beszélgessünk a fickóval (FRAGE) és némi pontot + 1 walkie talkiet kapunk.
- Osakában, ha benyitunk a vendéglőbe az ott lévő ninját ne zaklassuk!
- Amíg az őr Rómában az ajtó előtt áll, addig ne próbáljunk bemenni!
- A kezdőhelytől D-re nézzük meg a felhőt (UNTERSUCHEN)

Az állomások: Róma / Madrid / München / Kalkhusen / Moskau / Kobenhaven / Mombasa / Osaka / Sydeny / Hawaii / Borestons / Osterinselm

• PAPP ATTILA, Pápa



CREATURES

A játékban egy idióta, bagolyszerű valamivel kell mászni jobbra, és meg kell szerezni 3 fajta villogó izét, amikből egy csomó el van szórva a pályákon. Az egyik egy színesen villogó gömb, 2 szemmel, a másik olyan, mintha egy négy éves gyerek napról rajzolt „művét" félbevágták volna (és ráadásul vigyorog, sőt színesen villog); a harmadik a változatosság kedvéért színesen villog, és... a fenébe, mindenki megnézheti őket a pályák elején, én meg itt fogyasztom a tintát! Először egy térképszerűséget, majd felette egy LOADING 1.1 feliratot pillanthat meg a bekapcsolt monitorral játszó játékos. A fekete csík a bejárandó utat, a piros — na vajon mit jelenthet!? (Megsúgom: a bejárt utat.) A **LOANDING x.y** feliratból az x a pályát, az y a pálya részeit jelenti.



Az irányítás:

TŰZ NÉLKÜL

fel: ugrás
jobbra: jobbra
balra: na vajon ez mi?
le: csak tűzzel van értelme!
rövid tűz: lövés az aktuális fegyverel (ld. később)
folyamatos tűz-re egy idő után villogni kezd a bagoly (?) és ilyenkor elengedve lángot fújunk.

TŰZZEL

Ugyanaz, csak közben lő is egyet a bagoly (?) — kivéve, ha lehúzzuk a kart, mert akkor (ld. később)...

A **le+tűz**-nél fegyvert választhatunk. Eleinte csak egy van, de az összegyűjtött villogó izékből vehetünk mást is. Le fogom írni, hogy milyen sorrendben ajánlott őket megvenni.

felfelé lövés: nyilvánvaló;
robbanógolyó: az útja végén felrobban, és hatalmas pusztítást tud csinálni;
előre lövés: na vajon...
láng-lövés: olyasmi, mintha lángot fújnánk, csak távolabbra visz, nem olyan erős (bár fene tudja...), és nem kell rá fél órát várni, amíg „feltöltődik" a bagoly (a változatosság kedvéért?);

Ha valamit többször veszünk meg, erősebb lesz. Ezt mutatja a mellette lévő betű — **C a legerősebb.**
Csak a „mentő-pályákat" írom le, mert a többit felesleges

1. — Menjünk balra egészen addig, amig oda nem érünk, ahonnan már föl tudunk ugrani a platóra. (YIKES, szép mondat volt!) Lőjünk bele a gömbbe,

és ugorjunk föl, majd ha elhaladt előttünk, fújjuk le az ágyút, miután odarohantunk. Lőjünk a gömbbe újból, majd ugráljunk fel az X-hez! Innen még nem kapnak el a kis izék! „Gyűjtsünk" lángot, majd ha megtörtént, várjuk, amíg elhaladnak fölöttünk ezek az izék. Ugorjunk fel, fújjuk le a férget! Ezt ismételgessük, amíg megpadlózik, osztán (átmegyek vidéki nyelvjárásba...) álljunk a kis palló elé(!), és fújjuk le a követ — jöhet a happy end. (Egyébként MINDENKÉPPEN nézzük meg a megmentendő lények halálát — tök jó horror!) (Tehát: MINDENKÉPPEN, MINDEN PÁLYÁN, de főleg a 3. pályán jó: elővesz az ellenfél egy Galmes géppityut, és elkezdi szétlőni... áh, nem írom le a poént, mindenki fogódzkodjon meg jól, és nézze meg maga...).

2. — Állítsuk át a kapcsolót másik irányba. Váltsunk át robbanógolyóra, és várjuk meg, amíg megtelik a pohár. Kapcsoljuk vissza a kapcsolót, és lőjünk bele a pohárba. Álljunk a lift SZÉLÉRE, és amikor a dagi kinyitja a szemét, menjünk a közepe felé. Miután felvitt, lőjünk bele egy csomó robbanógolyót, majd ha közelebb jön, ugorjunk a baloldalt fent található párkányra, és onnan spékeljük. Egy idő után megúnja, és közelebb jön, lángot fújva. Jó ötlet, kövessük példáját. Hátrébb megy, újból lőjük robbanógolyóval. Miután feladta, fújjuk le a magot (a pohár az), és amíg a szörnyek azt zabolják, ugorjunk a tönk mellé, és kezdjük el fújkálni... happy end (itt is nézzünk meg, mi történik, ha áramba esik, vagy szétfűrészeli a penge).

3. — Először lőjük szét az alsó sárkányt, majd ugorjunk legfelülre, és AUTOFIRE-ON az egyenes lövéssel! Kezdjünk el ugrálni (egy helyben), és olvassunk CoV-ot, amíg nem jön a mentő-pálya. Ez a legegyszerűbb, csak nehéz... Állítsuk a lövésmódot lángra, majd kapcsoljuk be az AUTOFIRE-t (komolyan csak azzal lehet!), és addig pöccintgessük a joy-t balra, amíg villan egyet a gömb. Itt álljunk meg, és olvassunk újból CoV-ot, de ahogy felrobbant, AUTOFIRE off, és menjünk oda a 2 gömbhöz. Menjünk tehát oda a 2 gömbhöz, Közvetlenül melléjük!... Ne legyen hézag a bagoly(?) és az alsó gömb között!!! AUTOFIRE ON, de ahogy villant egyet az alsó gömb, azonnal forduljunk meg. Ha az utolsó gömb is szétment, forduljunk vissza, és ahogy villant az alsó ... és így tovább, amíg a gömbök meg nem padlóznak. Ekkor álljunk a megjelenő gömb jobb oldalára, fújjuk le, gyorsan forduljunk jobbra, gyújtsünk lángot, és újból fújjuk le. HAPPY END. Jön a 4.1-es pálya...

Mi a fene, hát nincs vége? De igen: Főhősünk meghívja a barátait a házába; amikor elmennek, marad a barátnője, és íme a hatalmas „LOVE STORY".

• DRAGOS GERGELY, Budapest

DROL

Aranyos (hülye) kis mászkálós játék, ha jól tudom csak lemezen. Ha elindítjuk az elejétől, kis idő után egy demót sezmlélhetünk. Megtudhatjuk a konvertáló nevét — Geekay. A '**SPACE**' lenyomására töltődik a játék. Szépen kezdődik, úgy néz ki, mintha befagyott volna, lehetne káromkodni, de mégse ez csak egy trükk volt. Valami nagyon idétlen zene(?) kíséretében bejön a kezdőkép is. Ha tűzgombot nyomunk, akkor talán mehetünk is. Egy figurát irányítunk, akinek össze kell szednie pár dolgot, nevezetesen egy lökhajtásos krokodilt és egy kislányt, aki egy lufival császkál. Van egy kis bökkenő, található itt ugyanis néhány pattogó skorpió, ami ugyan kilőhető, de ha nekünk jön, egy szépet robbanunk. A repkedő madarakból tálcán kínálkozó sült galambot készíthetünk egy lövéssel. Ha az előbb említett dolgokkal megvagyunk, akkor jöhet a 2. pálya. Itt a változatosság kedvéét egy lökhajtásos krokodilt és egy kislányt (helikopterrel) kell elkapni. Ennek (röpke pillanatig — tűzgomb lenyomásához szükséges idő) akadályai lehetnek: valami ronda ugráló lények meg egy pár mágnes ami ha ránk tapad nem tudunk lőni. A mágust célszerű lerázni, menjünk egy szinttel lejjebb. Létezik egy teleportáló egyén is, aki szinteken nem az ajtókat használja, hanem hiphop eggyel feljebb v. lejjebb lesz található. Ha kész, akkor töltődik a 3. pálya. Itt a jobb alsó sarokba kell elmenni egy lányhoz, aki HELP-et kiabál. Ez például nem tetszik egypár aranyos csikóhalnak, ráadásul lőnek is ránk (barackmaggal). Akkor ez még nem elég valaki késeket dobál. Több fajtájú kés van, alacsonya repülő, magasan repülő, görbe és nem görbe. Ugyanez nyilakkal (görbe nyíl nincs!). Jönnek még pörgő fogkefék (balták) is, nem nagy ügy csak bele kell lőni. Az egészben az a legjobb, amikor a legalsó ajtón megyünk át, néha egy cuki húsevő növény nyúlik ki és elkap. Mindenesetre, ha ügyesek voltunk, jöhet a Congratulations. Itt megtudhatjuk, hogy competent szintünk 01 és az egész nem is volt olyan nehéz. Majd kezdődik elölről minden sok-sok nehezítéssel.

• GIRUNA EVRIM

HAJÓTÖRÖTT/TMTS

Az intrót egyszer érdemes végignézni, mert van benne egy vicc is. Ha kigyönyörködtük magunkat akkor RESET. Ekkor kitömöríti a játékot. (Erre egyébként akkor jöttem rá, amikor már lenyomtam a billentyűzet 0,75 részét egyszerre — no reffect — és végső elkeseredésemben gonosz mosollyal reset-eltem. Bejelentkezéskor ismét RESET majd POKE 4097,10: RENUMBER. Ezután töröljük a 411-es sort. Erre azért van szükség, mert — legalábbis nálam — játék közben többször BREAK-ot ír ki. Na akkor a game:
A tengerparton vagyunk. A segítség szerint nem ártana némi vizsgálódás (VIZSGÁL PART). A part tele van roncsokkal (VIZSGÁL RONCS). Kitartó túrkálásunk meghozza eredményét, — egy bibliát (FOG BIBLIA). Mivel itt más dolgunk nincs, menjünk keletre. Az itt található emberben, csak egy érdekes dolog van: halott. Vizsgáljuk meg (VIZSGÁL EMBER). Van rajta egy csizma (FOG CSIZMA). Nincs több teendő ezen a helyszi-

nen (É). A tengerparton állunk. Mivel már oly rég óta fut a program, hogy valószínűleg mindenki fáradt, pihenjünk egy sort (VÁR): Várakozásunk gyümölcse egy láda. Vegyük fel és nyissuk ki (FOG LÁDIKA, NYIT LÁDIKA). Tébláboljunk északra (É). Itt szoruljunk be a fába (BE). Itt tovább északra (É). Húzzuk meg a függönyt (HÚZ FÜGGÖNY), a leszakadó darabot, vegyük fel (FOG FÜGGÖNY). Vegyük fel a fáklyát is (FOG FÁKLYA), majd vizsgáljuk meg a padlót (VIZSGÁL PADLÓ). Egy koponyát találunk. (Ne félj CoVboy, nem tehénkoponya). **(Há-há! — CoVboy)** (FOG KOPONYA). Menjünk vissza a pókokhoz (D). Hálózzunk, illetve függönyözzünk be egyet (FOG PÓK). Csápoljunk vissza az előző teremben (É), és tépjünk le egy újabb függönydarabot (HÚZ FÜGGÖNY, FOG FÜGGÖNY). Helyezzük át magunkat az innen északra levő terembe (É). Egy ben(s)zülött törzsfőnök társaságát élvezhetjük. Vele nem lesz balhé, ugyanis halott. Felvehetjük (FOG HULLA), mire a program megdicsér bátorságunkért (*„hát te nem vagy szívbajos krapek!"*). A segítség szerint laza itt minden. Akkor lazán húzzuk ki a falból a követ (HÚZ KŐ). Féllábon ugrálva észrevesszük, hogy a kiesett kő helyén egy nyaklánc van. Vegyük fel (FOG LÁNC), majd hirtelen felindulásból törjük szét az itt található korsát (TÖR KORSÓ). Egy újabb tárgy gazdagítja gyűjteményünket: egy kés. Csámpázzunk vissza az erdőbe (D,D,D). A változatosság kedvéért ballagjunk északra (É). Essünk neki a fának (fel). Itt egy fehér ember, aki él! Juhéé! De nem sokáig (ÖL PAP). Miután mindenki elküldött nyaralni (gy.k. melegebb éghajlatra), és újrakezdve a játékot elért eddig a pontig, nos akkor szerényen javasolom, hogy inkább nyomja le az '**F1**' billentyűt (SEGÍTSÉG). Átmegyünk Mari nénibe (KÉRDEZ PAP). Vizsgáljuk meg a villját is (VIZSGÁK HÁZIKÓ). Naháát még ablak is van rajta! Ez természetesen minden jobb adventurert arra késztet, hogy megvizsgálja (VIZSGÁL ABLAK). Ha jól emlékszem van egy leselejtezett Bibliánk. Előttünk meg itt van a pap. És mivel a pap nem pap Biblia nélkül, adjuk neki (AD BIBLIA). Hálája jeléül megajándékoz egy baltával. Zuhanjunk a mélybe (LE). Húzzunk el délre (D). Minden jólelkű természetvédő óvja a fákat. Vágjuk le e becses növényt fojtogató alattomosságot (VÁG INDA), és hogy nehogy visszanőjön vigyük el jó messzire (FOG INDA). Zúgjunk el keletre (K). Itt egy fantastische schöne tó. Miután már mindenki tök ideges — ami tudvalevőleg növeli a pulzust ennél fogva izzadást okoz. Hűtsük le magunkat egy kicsit (ÚSZIK). Az itt található szemüveget így vehetjük fel: (FOG TŰZ SZERSZÁM). Hogy ez miért van így, fogalmam sincs. Kecsesen, mint egy balettozó szarvasmarha szökdécseljünk kétszer nyugatra (NY,NY). Tarháló népek most kiélhetik vad ösztöneiket (LOP KÓKUSZ). Libegjünk el a pap régi viskójához (K,É,NY). Bemenni nem tudunk, mert zárva az ajtó. Kungfu-ban járatos hajótöröttünknek azonban ez nem akadály (TÖR AJTÓ). Na most már minden COOL. Menjünk be (BE). Az itt található reverendát a program automatikusan felveszi (milyen kedves legalább nem kell a billentyűket keresgélni!). Mint a nyílpuskából kilőtt interkontinentális atomtöltetű rakéta ballagjunk ki (KI). Innen már csak egy iszonyú nehéz lépés van hátra. Gépeljük be (NY). Juhé!

• MATULA FERENC, Eger

THE KING'S TESTAMENT

Ez egy szöveges grafikus kalandjáték, amely teli van cool Mouse grafikákkal. A játék lényege az, hogy visszafoglaljuk a minket megillető királyi trónt.
Több megoldása is van a játéknak, ezek közül egyet részletesen ismertetek, a többit csak úgy, hogy mit kell beírni.
Egy útelágazásnál állunk. Innen jobbra kell menni (2). A szélmalomhoz érkeztünk, ahol a molnár tájékoztat arról, hogy az utakon keresztes lovagok járkálnak, és a gyanús egyéneket elkapják, esetleg meg is ölik. Innen a körülöttünk lévő pusztaságba kell menni (2). Egy kis házhoz érkeztünk. Menjünk be (I)! Bent találkozunk az öreg Bencével, aki apánk hű szolgája volt, és a rábízott végrendeletet átadja nekünk. Kiderül, hogy apánk nem volt áruló, és aki most ül a trónon, az csak bitorolja azt, ezért ránk hagyta apánk a birodalmat és megbízott, hogy vegyük át a hatalmat, és uralkodjunk. Bence figyelmeztet, hogy érkezésünkről már tud a király, és meg akar ölni! Innen a Goldburgi erdőbe kell menni (1). Miután beértünk az erdőbe, már mehetünk is jobbra (3). Egy városhoz értünk. Itt találhatjuk a nyomort, és azt is megtudjuk, hogy visszakívánják apánkat (aki meghalt), de itt vagyunk mi, majd rendet teremtünk, de még nem fedhetjük fel, hogy valójában kik is vagyunk. A városban tovább haladva (space) elértünk egy várhoz, ami egy tó túloldalán van, de mi könnyűszerrel átmegyünk a tavon átívelő hídon. Megérkeztünk a vár könyvtárába. Itt előre kell menni (3), és máris fejünkön érezhetjük a koronát, ugyanis nyertünk. Ha viszont balra megyünk, akkor egy lovaggal találjuk szemben magunkat, aki tüstént nekünk esik, és az esetek többségében mi nyerünk, tehát — győzelem —, de van olyan eset is, amikor a lovag legyőz, ilyenkor cumi van, és kezdhetjük elölről az egészet.

Egy másik lehetőség: 2,2,N,2,2,N,2,2 — győzelem !!!

• RÉVÉSZ ISTVÁN, Deszk

KIRÁLYLÁNY

Az introból megtudhatjuk, hogy üdvözölnek, a játék sok szót ismer (szerintem még többet nem), újra mutatja a képet (=a szoba szöveges leírása), ha nem lenne világos, az előbbi hatás eléréséhez az újra szót kell beírni, egy peti, na jó, Peti nevű egyén kisér, aki igen érdekes hozzászólásokat tesz, presseljük a 'T'-t!
„Egy ócska düledező liftben állok, a félhomályban alig látok". Van itt ajtó, gomb, zsebkendő, aki akarja, az utóbbi kettőt felveheti (VEDD ZSEB, a gombot nem lehet). Mivel a gomb világít, kopogjunk (KOPO), majd menjünk innen (LEPJ). A könyvtárba kerültünk, ahol vadonatúj lábnyomok láthatók (valószínűleg a minket a liftből kiszabadító egyéné). Ha olvassuk a könyvet, (VEDD KONY, OLVA KONY) érdekes információkra lelünk, de csak ha fordítva olvassuk ("TAMASZIP JLESIV, TÜRÜGY A LE DBOD, TAPMAL A DSAGROF"). A könyvben van vicc is: *"Mitől fél a béka?"* Attól, hogy megcsókolják. Ja, a könyv végén is

van info: "OLIZIV A TNIM, TEZIV A DSEREZS EN". Ennek a kulcsát nem árulom el, de aki megfejti, az ne játsszon ezzel az adventure(?)-rel. Az íróasztal megvizsgálása után (VIZS IROA) megjelennek: cetli, papucs, filctoll. Egy fiók is van! Vizsgáljuk meg! Egy VIZS FIOK után kiderül, hogy üres. Vizsgáljuk meg a polcot! VIZS POLC után: megjelent egy egérfogó. Vegyük fel azt, ami kell: VEDD PAPU, VEDD EGER. Na, most már pihenhetünk (ULJ FOTE). A fotel elfordul és egy új helyre kerülünk. Ez az erkély tele üvegszilánkkal, vegyük fel a mágnest (VEDD MAGN)! Gyönyörködjünk a panorámában! (NYIS ABLA) A léghuzat visszavisz a könyvtárba.
Ha északra vesszük utunkat, egy gépet találunk, mely magábaszippantva a mágnest egy kulcsot dob ki, amit felveszünk (E, VEDD KULCS). Aki akarja, felveheti a pisztolyt és az egyforintost (VEDD PISZ, VEDD EGYF). Vegyük fel az egeret és tegyük le az egérfogót (VEDD EGER, TEDD EGER). Aki éhes, ehet. (VEDD ETEL, ESZI ETEL). Na jó, hagyjuk az épületet (D,D,N)! Aki felvette a pisztolyt, az most megijeszti a szamurájt (IJES SZAM), mire az elrohan, s mi felvehetjük tárgyait, de nem írom le hogyan. Lépjünk! (LEPJ, mivel az elefánt megijed az egértől, a lyukon át elhagyhatjuk a terepet, LEPJ). Rövid bolyongás után hagyjuk el az erdőt (D,E,E,E). Úristen, de hosszú ez a leírás. Inkább csak a lépéseket írom le, ime:
E;VIZS FATO; VEDD KESZ; D; K; AZTA KESZ; N; E; K; VISE KESZ; FORG LAMP; LEPJ AJTO; TORD TOJA; TEDD MAGN; VISE PAPU; VEDD FESZ; N; FESZ KEME; LEPJ; CSOK BEKA; VEDD GYUR; D; N; D; HAJI GYUR; E; VEDD BUZO; D; K; TEDD FESZ; TEDD EGER; VEDD BILI; PISI; SZAR; TEDD BILI; VEDD VANK; VEDD PARF; FEKU AGY; ALUD; ALLJ; F; TORD LAKA; LEPJ VEDD PIZS; VISE PIZS; VEDD KULC; L; VIZS LADA; TEDD PISZ; VEDD MEGH; FEKU AGY; ALUD; ALLJ; N; E; LEPJ; CSOK KIRA.
Ekkor megcsókoljuk a királylányt, aki további kalandokra kér fel bennünket, ha 'I'-t ütünk, ajánlja a prg. next partját. The end!

● **KOVÁCS ZSOLT or ÉBRI of HAS**

POKE-OK, TIPPEK JÁTÉKOKHOZ

Beküldők:
Balázs Károly, Maglód
Baranyai Ervin, Tokodaltáró
Jahny Manow©®™, Budapest
Kovács Zsolt, Dabas
Németh Gábor, Vecsés
Proky of Sex'n'Spirit, Budapest
Szitás Krisztián, Mosonmagyaróvár

ARTÚR KALANDJAI
POKE 6913,255 (255 élet)

BLAGGER
>330A FF ;255 élet
>2B4E 00 ;A rózsák nem veszélyesek
Indítás: SYS 9242
Ezután csak billentyűzetről játszható: 'Z','X','SHIFT'

CAPTAIN FIZZ
A villogó vonalon úgy lehet átjutni, hogy a pálya bal felső sarkában van 4 kis kör egy négyzetes alakzatban, a műszerfalon pedig egy SWITCHES felirat és felette négy üres kör. Érjünk hozzá a bal felsőhöz, erre a SWITCHES feletti első kör elszíneződik, majd érjünk hozzá a jobb-felsőhöz, elszíneződik a második is. A bal-alsó jön, végül pedig a jobb-alsó, így a SWITCHES felett mind a négy kör elszíneződött. Amig ezek 'világitanak', addig nincs villogó sáv!

CHOPLIFTER+4
Nyomjuk le egyszerre a MUFFBUSTERS betűit (örökélet)

CLOUD KINGDOMS
A pályakódok, melyek a rekordlistába irandók. A következő kezdéskor a megfelelő szintről kezd:
1 - LAMENESS; 2 - MACEDON; 3 - JASON; 4 - THOMMY; 5 - IGNITOR; 6 - MALENTE; 7 - ADRIENNE; 8 - PIGEON; 9 - NUKIEMAN; 10 - ALBAMA; 11 - MISKOLC; 12 - WOHNUNG; 13 - CHAINS.

CRATER
Az örök időhöz a következőket tegyük: játsszunk és mielőtt elfogyna az idő, reseteljünk, ilyenkor újra megjelenik a demo. Most üssünk le 3 karaktert! Ha most inditjuk el a játékot, akkor már működik is az örökidő!

G-MAN
>2A39 14
Indítás: SYS 10240
Ha 20-nál több életet írunk be, kiakad (Hex 14 = Dec 20)

GUNSLINGER
POKE 10212,234 (örök lövedék)

KILLAPEDE
POKE 10496,234 (örökélet)

LEAPIN LOUIE
POKE 10175,97 (ezentúl ha nekimegyünk egy akadálynak, akkor a következő pálya következik)

MC.STONEY 2.
POKE 10210,44: POKE 11902,234: POKE 11935,44: POKE 11951,44 (örökélet)

POWER
Itt következnek a pályakódok. Akkor kell beirni, amikor a LEVELCODE-ot kéri:
1 - NEWTON; 2 - FREEZE; 3 - GALVAN; 4 - THOMMI; 5 - INDIGO; 6 - INSIDE; 7 - KNIGHT; 8 - NOBODY; 9 - SLOWLY; 10 - TARGET; 11 - AMZING; 12 - VODOOH; 13 - ROLLER; 14 - JUNGLE; 15 - VACUUM; 16 - VISUAL; 17 - COWBOY; 18 - EUROPE.

ROCKMANIA
A CHEAT igen egyszerű: gépeljük be 'DESIGN', s már is minden nagyon JAZZ!

SCRAMBLE (SCRAM néven is terjed)
>390B EB EB EB
RUN után, ha teljesen fekete a kép, és sipol a TV hangszórója, akkor RESET és SYS 14848

TEN LITTLE INDIANS
A program szavai hexadecimálisan 2BD8-tól találhatók meg (monitor 'RETURN' M2BD8 'RETURN' és utána M 'RETURN'). A prg. leresetelhető, ha közben nyomjuk a '**RUN/STOP**'-ot, monitor üzemmódba tér vissza. Restart: **G1000** (Ne ijedjünk meg, a kurzor majd visszajön!)

A vonaton ülünk. Ez jó hely, várjunk (WAIT). Itt nem tehetünk semmit, várjunk tovább! (WAIT). Menjünk ki és vegyük fel a vonat alól a villáskulcsot (E,D, városban! A helyes út: N, W, W. Itt vagyunk a kapuőr bódéjánál (Országh László szótára szerint). Menjünk be! (GO GATE) Utána dél (S). 2x kelet után ismét a vasút (E,E). A vasútállomásnál kelet: mocsaras folyóparton találjuk magunkat. (E) A sarat megvizsgálva rézkulcsra lelünk, amit felvehetünk. (LOOK MUD, GET KEY). Mi van nyugatra? (W) A folyó. Menjünk délre! Szedjünk fel mindent! (S, 2xLOOK CRAT, GET CAND, GET ROPE, N). A saras parton és a gamekeeper-nél ne menjünk át háromszor, mert meghalunk...

TOMB OF TARRABASH
POKE 12754,36 (örökélet): POKE 8233,76: POKE 8234,46: POKE 8235,32 (sérthetetlenség)
TREASURE ISLAND
>1163 FF; Indítás: SYS 4109
ÚRKALAND
POKE 7871,98 (örökélet)
VARMIT
>19FE AD
Indítás: SYS 10953
XADIUM
POKE 7554,0 (örök idő)
ZONE CONTROL
POKE 8323,220 (örökélet)

DIGITAL SYSTEM/CALLISTO

Ez egy elég jó digitalizálóprogram, funkciói:
'U/I' — a kimentés területének felső határa;
'T/Y' — a kimentés területének alsó határa;
'E/R' — a lejátszandó memóriarész felső határa;
'Q/W' — a lejátszandó memóriarész alsó határa;
'S/D' lejátszási sebesség;
'H/J' kimentési sebesség;
Kimentés a memóriába:
'2'
'F3'

Magnóindítás után, ha a kimentendő részhez ér, **'SPACE'**
Lejátszás:
'1'
'F3'
Kilépés:
'3'
'f3'
Ezután saját prg-ként kimenthetjük a digitalizált részt.

• KOVÁCS ZSOLT or ÉBRI of HAS

FUTURE COMPOSER

Erről már írkáltam valamit egy CoV-béli NEWS-ban; Ez COMMY64-en is igen menő zeneszerkesztő akar lenni... no, most már van PLUS/4en is, elég régóta. Fontos róla tudni, hogy nem csak zenék szerkeszthetők, hanem rátöltött 62-es MX-ok is futkáozhatnak a gép regiszterein, sőt, még alakíthatjuk is őket!
Úgy gondolom, ennél nem is adhat többet senki egy zenélgetni vágyó felhasználónak, lévén hogy ez a gép gyengéje! Nézzük a menüpontokat:

'F1' [Music Edited]

Ezt nevezhetjük a főprogramnek, ez a zeneszerkesztő meghívása. Billentyűk:
'F1': zene újraindítása
'F2': lejátszás megállítása
'F3': lejátszás folytatása (megállítás után)
'F7': gyorsított music
'F8': kilépés a főmenübe
'CTRL+1': 1.szólam szerkesztése
'CTRL+2': 2.szólam szerkesztése
'CTRL+3': 3.szólam szerkesztése
'CRTL+SHIFT': belépés a hangszermenübe...
...a hangszerek számai függőlegesen jelennek meg, meghívás az **SND**-vel!
'shift+1': 1.szólam külön lejátszása
'shift+2': 2.szólam külön lejátszása
'shift+3': 3.szólam külön lejátszása
'shift+6': a block kikalapálása
'*': belépés a blockszerkesztőbe...
...először adjuk meg a kívánt hangszer számát; **SND XY**, ezután a hang lecsengésének hosszúságát; **DUR XY**...
...és most a hangok...
C - 1; D - 2; E - 3; F - 4; G - 5; H - 6; H - 7; C - 8

...ezután újra megadhatjuk a hangot és a lecsengést. Ezt az eljárást folytassuk a többi szólamnál is. Ezenkívül van még egyéb funkció;mixelés, hangerő, csúsztatás...

'F2' [OTHER OPTIONS]

'1': **Swap Track 1-2**; az egyes és kettes felcserélése;
'2': **Swap Track 2-3**; ugyanez a kettessel és hármassal;
'3': **Swap Track 3-1**; hármas/egyes felcserélése;
'4': **Demo Songs**; demo kiválasztása. Mint norma zene, az 'F1' funcióval hallgatható meg;
'5': **New Song**; új zene szerkesztése, a régi törlődik;
'6': **Kill Track 1**; legyilkoljuk a tárból az egyes track-et;
'7': **Kill Track 2**; ugyanez a kettessel;
'8': **Kill track 3**; ...és hármassal;
'9': **Kill Block $00-$00**; letörli az általunk megadott blockokat;

'F3' [Disc Menus]

'1': **Save Complett Sound**; Kimenti a szerkesztőben lévő összes zenét;
'2': **Load Complett Sound**; Betölt egy zenei programot. Minden mehet, akár 64-es, akár szerkesztővel készített effekt-egyveleg;
'3': **Save Sound + Relocate**; Kimenti a szerkesztőben található zenét a megadott tárcímtől kezdődően;
'4': **Save Dates Only**; Elmenti a zenében használt hangszerek adatait;

'5': **Load Dates Only**; ...ugyanennek betöltése;
'6': **Save Block $00**; Kimenti a definiált blockot;
'7': **Load Block $00**; ...betölti a blockot;
'8': **Save Track $00**; Elmenti az aktuális track-et;
'9': **Load Track $00**; ...betölti;
'0': **Load Sound $00** - $00; betölt egy MX-t $00 tárcímtől $00 tárcímig;
'+': **Save Sound $00** - $00; ...kimenti a MUSAX-ot megadott helyközre;
'$': **Directory**; katalógus;
'C': **Disc Command**; műveletek;
'B': definált trackdarab elmentése;

'F4' [Create Player]

Ezzel a funkcióval kimentünk egy lejátszót. Ha erre majdan rámásoljuk a kész zenét, akkor a *FUTURE COMPOSER* betöltése és használata nélkül is futtatható. Megoldás pl. egy DEMO-nál, ha összefésüljük a lejátszót és zenét, majd G300-zal indíthatjuk alkotásunkat. Már csak egy jobb grafika kell, és kész is a csodálatos remekmű...

'F5' — 'F6'

Átszedett nóták, a CRACKEREK szövegével.

'F7'

Leírás angolul.

Szóval nem érdemes kihagyni, mindenki ezt keresgélje, mert tényleg hasznos!

• JAHNY MANOW©®™, Budapest

PSYCHADELIA

A programmal demójellegű alakzatokat rajzolhatunk ki. Mozgatás: JOY2, tűz esetén jelennek meg az alakzatok. Változtatni is lehet őket: 'SHIFI+' az alábbi billentyűk segítségével:
'Q' — szabad tér (mozgáskimentéshez);
'W' — vonalszélesség;
'R' — mozgás memóriába vitele, még egyszer: előbbi leállítása;
'T' — 1 vagy 2 pont mozogjon, legyen-e kisérő;
'O' — ponteltűnési sebesség;
'P' — ponteltűnési sebesség;
'*' — használt színek száma;
'A' — Automata, újra: leáll;
'S' — szimmetriaváltás;
'D' — milyen távol jelennek meg a fő ponttól a többi pontok;
'H' — színállítás;
'L' — vonal vagy alakzat kövesse a pontot;
'C' — a fő pont (Cursor) sebessége;
'V' — a többi pont megjelenésének-eltűnésének sebessége;
'B' — átmeneti memória hossza;
Ahol egy vonal jelenik meg, állítani lehet, ott használható a 'SHIFT'+'</>'.

• KOVÁCS ZSOLT or ÉBRI of HAS

TURBO ASSEMBLER V6.0

Alapvetően négyfajta kifejezést ismer:

- decimális, pl: lda 4096
- hexadecimális, pl: sta $4000
- bináris, pl: and #%01001101
- karakteres, pl: cmp #"Q"

(Ez utóbbiakat jelöljük a továbbiakban a * jellel.)

A fordító közvetlen parancsai
Ezeket kell a forráslistába elhelyezni.

* — Ez az aktuális sor címe fordítás alatt, értékét közvetlenül megváltoztathatjuk. Pl:
***=$0400** — A program a $0400 címtől fordítódik.
***=*+$1000** — A fordítás a $1000 nagyobb címtől folytatódik.
JMP * — Örökciklus.

.OFFS # — A program címeit ezután megnöveli # értékkel.

.BYTE #,#,#... — Befordítja a kész programba az utána megadott byte-okat. .WORD #,#,#... — akárcsak a byte-nál, de itt egy teljes szót (word) fordít (azaz 2 byte-os értéket).

.TEXT "..." — Az idézőjelek közt szereplő karaktereket befordítja ASCII kódjukkal a programba.

A szerkesztő on-line parancsai.
(Különböző billentyű kombinációk).

'RETURN' — Leellenőrzi a sort és a következőre lép. (Ha be van állítva akkor beszúr egy sort és arra lép.)
'DEL' — A kurzor előtti karaktert törli.
'CRSR UP/DOWN' — A sort leellenőrzi és lép a megfelelő irányba.
'INST' — Beszúrás mód ki/be.
Az F-gombokra is definiálva vannak különböző funkciók: (zárójelben a C64-es változat billentyűi)
('F1') 'F1' — Egy képernyőt lép felfelé
('F3') 'F2' — ,,.WORD"-ot ír a képernyőre
('F5') 'F3' — ,,.BYTE"-ot ír a képernyőre
('F2') 'F4' — Forráslista elejére ugrik
('F4') 'F5' — Fordít+Futtat
('F6') 'F6' — Kurzor alatti sort törli
('F8') 'F7' — Forrásszöveg végére ugrik
('F7') 'F8' — Egy képernyőt lép lefelé
Scrollozás közben a 'SPACE'-t lehet használni pause-nak.
Az ezután következő funkciókhoz előbb meg kell nyomni az 'ESCAPE'-et (C64-en a balra nyilat).
'A' — Minden karakter használása, kilépés. 'ESC' (64-en balra nyíl). (Ez nagyon hasznos, ha a funkcióbillentyűt definiáljuk át, mert egyébként nem lehet olyan billentyűket írni, aminek valami egyéb funkciója is van. Pl: RETURN);

'**B**' — Block parancsok: Mentés lemezre/törlés/másolás a kurzor sorától. (Az S és az E címkével definiált blockra vonatkozik.)
'**C**' — Szerkesztő inicializálása: Törli a forrásprogramot is!
'**D**' — Disk parancs.
'**E**' — SEQ file beolvasása. (Segítségével át lehet hozni más assemblerekből forráslistát).
'**F**' — Keresés
'**SHIFT + F**' — Memóriaterület feltöltése megadott byte-tal.
'**G**' — Megadott címkére ugrik.
'**H**' — Keresés folytatása (használható csere továbbfolytatása a cserélés nélkül).
'**I**' — memória inicializálása (u.a. mint a feltöltés, de előre beírja a memória elejét és végét, így csak három RETURN kell neki).
'**J**' — Memória listázása a képernyőre (ha nem 8-cal osztható számot adunk meg a két határnak, tovább fog futni!).
'**K**' — Funkciógombok definiálása (utána a megfelelő funkciógombot kell leütni).
'**SHIFT + K**' — Keyclick be/ki — ez C64-en a billentyűismétlést kapcsolja ki/be, de +4-en nem működik.
'**L**' — Forrásfile betöltése.
'**SHIFT + L**' — File betöltése a memóriába meghatározott címtől.
'**M**' — Címke definiálása, a kurzor sorára. (Lehetséges címkék: 0-9,S (Start-), E (End-block).
'**N**' — Megadott sorra ugrás (túl hosszú forrásprogramban nem jól működik).
'**O**' — Színcsere;
'**P**' — EOR kód beállítása (kimentéskor, betöltéskor ezzel titkosítja a file-t).
'**Q**' — Sor elejére ugrik.
'**R**' — Csere a forrásprogramban (Ld. H és T).
'**S**' — Forrásfile kimentése
'**SHIFT + S**' — Memória kimentése megadott címek közt.
'**T**' — Ha a Replace (R) megtalálta a keresett szót, ezzel lehet kicserélni, és tovább kerestetni.
'**U**' — A forrásprogramban használt címkék (Labels) listázása: ? — nyomtatóra, * — képernyőre, név — file-ba.
'**V**' — Memória foglaltságának kijelzése, szabad block, + foglalt block. (Egy block 256 byte, annak megfelelően dönti el, hogy 0 byte-okon kívül van-e valami benne, ha nincs, akkor szabad.)
'**W**' — SEQ file-ba mentés. (Más assembler-ekbe beolvasható);
'**1**' — Kilépés (Nem reset!);
'**2**' — ";-------..." sor beírása a forrásszövegbe.
'**3**' — Fordítás.
'**4**' — Fordítás kijelzéssel, ? nyomtatóra, * — képernyőre, név — file-ba. (Megegyezik más assembler-ek .OPT P-jével: elől az aktuális cím, utána a befordított byte-ok, majd a forrásszöveg. Nyomkövetéshez fontos lehet.)
'**5**' — File-ba fordít: (Ha a *-nak többször is megadtunk értéket, nem működik rendesen!)
'**6**' — Adatokat emel be a memóriából a forrásfileba, .BYTE... segítségével.
'**7**' — A kurzor új sorra lépésénél, ebben az oszlopban fog ezentúl megjelenni.
'**8**' — A forrásszöveg tabulációját az aktuális kurzor oszlopra definiálja. (Nem árt a sor elejére definiálni 'W' használata előtt, mert lényegesen rövidül a file!)
'**—**' — Két hexa szám kivonása.
'**+**' — Két hexa szám összeadása.
'**=**' — Megegyezik más editorok CUT funkciójával: a kurzor utáni oszlopból a következő sorból a szövegrészt egy sorral feljebb emeli, és amit onnan kitörölt, azt elteszi a pufferbe.
'**£**' ..... — A pufferből az aktuális kurzorpozícióba másolja a szöveget
'**:**' — Az editor címkéinek listázása, (Not set — nem definiált, egyébként a sor száma).
'**;**' — Editor címke törlése (Not set lesz).
'*****' — Lemezkatalógus kiíratása.
'**/**' — Kurzor alatti sor törlése.
'**F1**' — Funkció gombok resetje.
'**@**' — Disk státusz kiíratása.
'**DEL**' — Aktuális sor törlése.
'**INST**' — Sorbeszúrás ki/be.
'**SPACE**' — Sor feltöltése space-szel.
'**CRSR UP/DOWN**' — 200 sorral előre/hátra.
'**SHIFT + RETURN**' — A kurzor oszlopától a sor végéig egy sorral lejjebb tolja a szöveget.

Végül néhány jótanács:
Ha túl sokat javítgattuk a szöveget, akkor előfordul, hogy sok nem használt címke bennmarad a memóriában. Ezeket el lehet tüntetni, ha 'W'-vel kiírjuk, majd újraindítás után 'E'-vel visszaolvassuk, a kimentett forrásfile is rövidebb lesz!
Ha az első sort jelöljük kezdősornak a block-hoz, és töröljük a block-ot, akkor telepakolja mindenféle zagyvalékkal a forráslistát, és megdöglik a proggy!

Az '**ESCAPE**'-et (balra nyilat) kétszer egymás utáni megnyomással lehet írni. Kellemes programelszállást kíván:

• RACHY AS RAJNAI ÁLMOS

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Egyszólamú IRQ digi player

Ezzel a player-rel lehetőség nyílik 4 bites digik lejátszására is, annak ellenére, hogy a Plus/4 csak 3 bites digit ismel hardware oldalról.

```
* = $0FE8
UTEM=$D0
OLV=$D1
VEG=$D3
HANG=$DA

START    SEI
         STA$FF4F
         LDA#$1B
         STA$FF06
         LDA#$A0    ;timer LO
         STA$FF00
         LDA#$00    ;timer HI
         STA$FF01
         LDA#<IRQ1
         STA$FFFE
         LDA#>IRQ1
         STA$FFFF
         LDA#$08
         STA$FF0A
```

```
        LDA#$00
        STA UTEM
        LDY UTEMT
        DEY
        LDA OTL,Y
        STA OLV
        LDA OTH,Y
        STA OLV+1
        LDA VTL,Y
        STA VEG
        LDA VTH,Y
        STA VEG+1
        CLI
        JMP *
        ;ugrás a programra
IRQ1    STA AKKU1+1
        LDA HANG
        STA $FF11
        STY IPSZ1+1
        STX IKSZ1+1
        LDY#$00
I. --------------------
        LDA (OLV),Y
        AND #$0F
        TAY
        LDA DIGIT,Y
        STA HANG
--------------------
        INC OLV
        BNE IDE
        INC OLV+1
IDE     LDA OLV
        CMP VEG
        BNE IDE2
        LDA OLV+1
        CMP VEG+1
        BNE IDE2
        LDY UTEM
        LDA UTEMT,Y
        TAY
        DEY
        LDA OTL,Y
        STA OLV
        LSA OTH,Y
        STA OLV+1
        LDA VTL,Y
        STA VEG
        LDA VTH,Y
        STA VEG+1
        INC UTEM
        LDY UTEM
        LDA UTEMT,Y
        BNE IDE2
        STA UTEM
IDE2    LDA#<IRQ2
        STA $FFFE
        LDA#>IRQ2
        STA $FFFF
        INC $FF09
AKKU1   LDA#$00
IKSZ1   LDX #$00
IPSZ1   LDY #$00
        RTI
IRQ2    STA AKKU2+1
        LDA HANG
        STA $FF11
        STY IPSZ2+1
        STX IKSZ2+1
        LDY #$00
II. --------------------
        LDA (OLV),Y
        LSR
        LSR
        LSR
        LSR
        TAY
        LDA DIGIT,Y
        STA HANG
--------------------
        LDA #<IRQ1
        STA $FFFE
        LDA #>IRQ1
        STA $FFFF
        INC $FF09
AKKU2   LDA #$00
IKSZ2   LDX #$00
IPSZ2   LDY #$00
        RTI
DIGIT   *=$10F0
        .BYTE $90, $91, $B1, $92
        .BYTE $93, $B2, $94, $95
        .BYTE $B4, $96, $97, $B4
        .BYTE $98, $B5, $B6, $B7
UTEMT   *=$1100
        .BYTE $01, $02, $00
OTL     *=$1140
        .BYTE $00, $00
OTH     *=$1160
        .BYTE $12, $30
VTL     *=$1180
        .BYTE $00, $00
VTH     *=$11A0
        .BYTE $30, $50
```

Az **OTL/OTH**-ban az első ütem kezdete: $1200, a másodiké: $3000. A **VTL/VTH**-ban az első ütem vége: $3000, a 2.: $5000.

A TIMER **LO** és **HI** byte-jával állíthatjuk be a lejátszás sebességét. Az **UTEMT**-nél állítható be, hogy az ütemeket milyen sorrendben játssza le. Ha $00-t írunk, újrakezdi.
Az **OTL** és **OTH**-ban az ütemek kezdetét adhatjuk meg. A **VTL** és **VTH**-ban az ütemek vége lett definiálva.

Ezt a rutint természetesen **a C64-esek is felhasználhatják**. Az eltérések a következők:

```
STA $FF3F helyett
   LDA #$35 és STA $01
STA $FF06 helyett STA $D011
STA $FF00 helyett STA $DC04
STA $FF01 helyett STA $DC05
LDA #$08, STA $FF01 helyett
   LDA #$81, STA $DC0D,
   STA $DC0E, LDA #$7F,
   STA $DD0D
STA $FF11 helyett STA $0418
INC $FF09 helyett LDA $DC0D
```

Ezenkívül a listában megjelöltünk két részt I.-gyel és II.-vel. Ezeket a következőkre kell kicserélni:

```
I.:     LDA #$34
        STA $01
        LDA (OLV),Y
        AND #$0F
        ORA #$10
        STA HANG
        LDA #$35
        STA $01

II.:    LDA #$34
        STA $01
        LDA (OLV),Y
        LSR
        LSR
        LSR
        LSR
        ORA #$10
        STA HANG
        LDA #$35
        STA $01
```

• Plus/4-re PROKY/Sex'n'Spirit
• C64 módosítások JOSH/Exile

Adott helyre töltés lemezről

Sokan fennakadnak azon, hogy hogyan töltsenek be mondjuk egy charset-et $1000-re, ha az mondjuk $3800-ról lett kimentve. A DLOAD nem az igazi, mert töltés után a BASIC újraláncolásra ugrik. Lépjünk inkább monitorba! Írjuk be az **L"set neve",8** parancsot! Amikor kiírja, hogy SEARCHING, nyomjunk egy **'RUN/ STOP'** + **'RESET'**-et, mielőtt elkezdi a töltést. Ez azért kell, hogy a paraméterek be legyenek állítva. Most akkor jön a program része: keressünk egy olyan memóriarészt, amit nem használunk, és nem is töltünk rá. Erre jó pl.: $05F0 vagy $0700.
A rutin:

```
LDX #$00   ;töltési cím, alsó byte
LDY #$10   ;töltési cím, felső byte
LDA #$00   ;mert LOAD
LDA $AD    ;mert ,8,0
JSR $FFD5 ;LOAD rutin vége
BRK
```

• PROKY of Sex'n'Spirit



ELSŐ-SEGÉLY

COMMODORE 64

Csak úgy ömlesztve rátok zúdítjuk az év során felgyülemlett termést. Köszönet illeti a következőket:

Bánhegyi G.Péter, Budapest
Békési Zoltán, Budapest
Estélyi Róbert, Budapest
Esztergályos Kolos, Budapest
Frankó Vitaly, Békéscsaba
Halász Péter, Kecskemét
Koszik Zsolt, Budapest
Kovacsik Tibor, Budapest
Kovács László, Karcag
Kőrtvélyes Ákos, Szombathely
Kővári János (COLT), Hatvan
Mező István, Gyöngyös
Nemes Raymond/STRIDER of Gods, Nagykanizsa
Papp István, Budapest
PTCP, Kecskemét
Radó Zoltán, Budapest
Sánta László, Polgár
Serfőző Tamás, Budapest
Simai András, Budapest
Steiner Balázs, Budapest
Szemes János, Budapest
Szigethy András (PIGMY), Zalaegerszeg
Szókovács Róbert, Kazincbarcika
Szőts Zoltán, Budapest
Tóth Mihály, Százhalombatta
Tóth Norbert, Orosháza
Turcsányi Tamás, Hort
Varga Krisztián, Budapest
Varga Viktor, Miskolc
Veress ®oland (®ED), Pomáz

1985 — RESET: POKE 24036,0: SYS 20000 (örökélet);

ACTION FORCE 2. — RESET: POKE 52346,255: SYS 22435 (örökélet);

ALIENS — A CoV 19-ben már olvashattuk a szintkódokat. A kezdőkép megjelenése után lehetőségünk van az alábbi kódokkal közvetlen ugrásokra is: 7060E - NEWT megmentése; 5506F - irányítóterem; 9061D - labirintusrendszer;

ALIENS — A CoV 3-ban megtalálható a végtelen fegyver, ill. a végtelen energia beviteli módja, a CoV 19-ben pedig a pályakódokkal találkozhattunk. Most pár újabb POKE következik: RESET: POKE 38408,x (1-255 a startszoba kiválasztása): POKE 43287,0 (sérthetetlenség): POKE 33542,48: POKE 33543,25: POKE 33458,48: POKE 33459,12 (nincs sötét szoba): SYS 32777;

AMC — POKE 11639, x (életek száma)

ANARCHY — 1964hex,ADhex (örök idő): 4020hex,x (életek, játékból);

ANTICIPITAL — RESET: POKE 18679,173: SYS 16384 (örökélet);

ANTIRIAD — RESET: POKE 35486,165: POKE 35496,16: SYS 2080 (örökélet);

ARCADE CLASSICS — RESET: POKE 4136,x (invader életek száma): POKE 19463,x (asteroid életek száma): SYS 31506;

ARMAGEDDON — RESET: POKE 4098,1: SYS 2063 (örökélet);

AUF WIEDERSEHEN MONTY — RESET: POKE 21862,76: POKE 21863,123: POKE 21864,85: SYS 16384 (örökélet);

AXIONS — POKE 17388,173 (örökélet);

BACK TO REALITY — RESET: POKE 20109,173: SYS 16384 (örökélet);
BAGITMAN — POKE 19013,189: POKE 22235,5: POKE 22236,235 (örökélet);
BALL BLASTER — 00ABhex,01 (sok credit, játékból);
BEYOND THE ICE PALACE — RESET: POKE 42687,255: POKE 42688,255: SYS 26487 (örökélet);
BIG MAC — RESET: POKE 4170,250: SYS 19072 (örökélet);
BLUE MAX — RESET: POKE 17925,173: POKE 25584,173: POKE 17483,0: SYS 32768 (örökélet);
BMX RACERS — RESET: POKE 11617,138: POKE 11618,2: SYS 11770 (örökélet);
BMX SIMULATOR — RESET: POKE 13937,0: SYS 4096 (örökélet);
BOMBUZAL — RESET: POKE 38462,0: SYS 2793 (örökélet);
BOULDER DASH II. — POKE 25088,250 (örökélet);
BUG BLASTER — RESET: POKE 18760,234: SYS 18360 (örökélet);
BUG BOMBER — A kódok: 0-11 - (1. játékos) KKCJDD; (2. játékos) OLCLDH; (3. játékos) LKKJLD; (4. játékos) PLKLLH; 0-21 - (1. játékos) KKDNDL; (2. játékos) OLDPDP; (3. játékos) LKLNLL; (4. játékos) PLLPLP; 0-31 - (1. játékos) KOGJHD; (2. játékos) OPGLHH; (3. játékos) LOOJPD; (4. játékos) PPOLPH; 0-41 - (1. játékos) KOHNHL; (2. játékos) OPHPHP; (3. játékos) LOPNPL; (4. játékos) PPPPPP; 1-11 - (1. játékos) KCCBBB; (2. játékos) ODCDBF; (3. játékos) LCKBJB; (4. játékos)PDKDJF; 1-21 - (1. játékos) KCDFBJ; (2. játékos) ODDHBN; (3. játékos)LCLFJJ; (4. játékos)PDLHJN; 1-31 - (1. játékos) KGGBFB; (2. játékos) OHGDFF; (3. játékos) LGOBNB; (4. játékos) PHODNF; 1-41 - (1. játékos) KGHFFJ; (2. játókos) OHHHFN; (3. játékos) LGPFNJ; (4. játékos) PHPHNN; 2-11 - (1. játékos) KICICD; (2. játékos) OJCKCH; (3. játékos) LIKIKD; (4. játékos) PJKKKH; 2-21 - (1. játékos) KIDMCL; (2. játékos) OJDOCP; (3. játékos) LILMKL; (4. játékos) PJLOKP; 2-31 - (1. játékos) KMGIGD; (2. játékos) ONGKGH; (3. játékos) LMOIOD; (4. játékos) PNOKOH; 2-41 - (1. játékos) KMHMGL; (2. játékos) ONHOGP; (3. játékos) LMPMOL; (4. játékos) PNPOOP; 3-11 - (1. játékos) KACAAB; (2. játékos) OBCCAF; (3. játékos) LAKAIB; (4. játékos) PBKCIF; 3-21 - (1. játékos) KADEAJ; (2. játékos) OBDGAN; (3. játékos) LALEIJ; (4. játékos) PBLGIN; 3-31 - (1. játékos) KEGAEB; (2. játékos) OFGCEF; (3. játékos) LEOAMB; (4. játékos) PFOCMF; 3-41 - (1. játékos) KEHEEJ; (2. játékos) OFHGEN; (3. játékos) LEPEMJ; (4. játékos) PFPGMN; 4-11 - (1. játékos) IKAJDC; (2. játékos) MLALDG; (3. játékos) JKIJLC; (4. játékos) NLILLG; 4-21 - (1. játékos) IKBNDK; (2. játékos) MLBPDO; (3. játékos) JKJNLK; (4. játékos) NLJPLO; 4-31 - (1. játékos) IOEJHC; (2. játékos) MPELHG; (3. játékos) JOMJPC; (4. játékos) NPMLPG; 4-41 - (1. játékos) IOFNHK; (2. játékos) MPFPHO; (3. játékos) JONNPK; (4. játékos) NPNPPO; 5-11 - (1. játékos) ICABBA; (2. játékos) MDADBE; (3. játékos) JCIBJA; (4. játékos) NDIDJE; 5-21 - (1. játékos) ICBFBI; (2. játékos) MDBHBM; (3. játékos) JCJFJI; (4. játékos) NDJHJM; 5-31 - (1. játékos) IGEBFA; (2. játékos) MHEDFE; (3. játékos) JGMBNA; (4. játékos) NHMDNE; 5-41 (1. játékos) IGFFFI; (2. játékos) MHFHFM; (3. játékos) JGNFNI; (4. játékos) NHNHNM; 6-11 - (1. játékos) ITAICC; (2. játékos) MJAKCG; (3. játékos) JIIIKC; (4. játékos) NJIKKG; 6-21 - (1. játékos) IIBMCK; (2. játékos) MJBOCO; (3. játékos) JIJMKK; (4. játékos) NJJOKO; 6-31 - (1. játékos) IMEIGC; (2. játékos) MNEKGG; (3. játékos) JMMIOC; (4. játékos) NNMKOG; 6-41 - (1. játékos) IMFMGK; (2. játékos) MNFOGO; (3. játékos) JMNMOK; (4. játékos) NNNOOO; 7-11 - (1. játékos) IAAAAA; (2. játékos) MBACAE; (3. játékos) JAIAIA; (4. játékos) NBICIE; 7-21 - (1. játékos) IABEAI; (2. játékos) MBBGAM; (3. játékos) JAJEII; (4. játékos) NBJGIM; 7-31 - (1. játékos) IEEAEA; (2. játékos) MFECEE; (3. játékos) JEMAMA; (4. játékos) NFMCME; 7-41 - (1. játékos) IEFEEI; (2. játékos) NFFGEM; (3. játékos) JENEMI; (4. játékos) NFNGMM.
BUG BOMBER — Szintkódok: 11 - KCCBBB; 21 - KCDFBJ; 31 - KGGBFB; 41 - KGHFFJ;
CATABALL — RESET: POKE 24990,234: POKE 24991,234: SYS 4096 (örökélet);
CAVERNS OF ERIBAN — RESET: POKE 48291,221: POKE 48292,248: SYS 50333 (örökélet);
CAVERNS OF SILLAHC — RESET: POKE 16805,169: POKE 16806,0: POKE 16807,234: SYS 5000 (örökélet);
CHALLENGE OF THE GOBOTS — RESET: POKE 28798,80: SYS 16384 (örökélet);
CHEAP SKATE — RESET: POKE 7616,0: POKE 7628,185: SYS 4096 (örökélet);
CHINA MINER — POKE 33301,245: POKE 33457,255: POKE 34562,10: POKE 34623,234: POKE 34625,234: POKE 34632,44: POKE 34634,234 (örökélet);
CHUBBY CHESTER — Az első 10 pálya kódja (a kód változhat!): 1 - nem kell; 2 - CMGBIN; 3 - DIGOKG; 4 - BBGGJH; 5 - APDFEP; 6 - ACDLDN; 7 - JMNOGK; 8 - LAOLJL; 9 - GAJMPM; 10 - HMKJCF;
CHUCKIE EGG — RESET: POKE 16851,x (életek száma): SYS 14848;
CHUCKIE EGG 2. — RESET: POKE 24577,1: SYS 18698 (örökélet);
CHUCKIE EGG 2. — 4A44hex,x (életek, indítás előtt): 00D7hex,x (életek, játékból);
COBRA — RESET: POKE 19322,173: SYS 4378 (örökélet);
COMIC BAKERY — RESET: POKE 59582,173: SYS 2304 (örökélet);
CRACKER'S REVENGE — POKE 32170,234: POKE 32171,234: POKE 32172,234 (örökélet);
CRAZY COMETS — RESET: POKE 37002,169: POKE 37003,0: POKE 37004,234: SYS 24881 (örökélet);
CREATURES — Azok a kis villogó bigyók, amiket fel kell venni (a lövések vételéhez), mindig eltűnnek a felszedésük után, tehát nem lehet meghalás után újra felvenni őket. Ez azonban nem igaz az első pálya egy helyén — valószínűleg programhiba folytán. A teendő: szedjük fel a „bigyót" (egy kis víz után, ott ahol az alsó szinten van egy nagy vigyorgó kukac, mászkál, valamint van víz is, és alul-felül van „kincs"), majd menjünk le a kukac melletti vízhez, és essünk bele (a vízbe), majd miután megfulladtunk, újra a víztől indulva ismét felvehetjük a kukac feletti nyavalyát... (azután le a kukachoz, bele a

vízbe stb.). Ezt eljátszogathatjuk, amíg meg nem únjuk!... Vagy húsz-harmincszor érdemes felvenni! (persze csak örökéletes verziónál)...

CRISIS MOUNTAIN — POKE 2665,238: POKE 3144,238 (örökélet);

CUTHBERT IN SPACE — POKE 2726,255 (sérthetetlenség);

CYBERTRON — RESET: POKE 6888,234: POKE 6889,234: POKE 6890,234: POKE 6891,234: SYS 2128 (örökélet);

CYLU — RESET: POKE 39409,173: SYS 49152 (örökélet);

DAN DARE II. — 0070hex,x (idő): 3130hex—315Ahex-ig,EAhex (örökélet);

DARE DEVIL DENNIS — POKE 29173,255 (örökélet);

DARE DEVIL DENNIS II.— RESET: POKE 24683,138: POKE 24684,138: SYS 39700 (örökélet);

DARK TOWER — 7254hex,A9hex (örökélet, játék előtt): 251Fhex,x (életek, játékból);

DELIVERANCE — RESET: POKE 5635,234: POKE 5636,234: POKE 5637,234 (JIM örökélete): POKE 5663,234: POKE 5664,234: POKE 5665,234 (BOB örökélete): SYS 7360;

DINKEY DOO — POKE 11989,18: POKE 12296,165 (örökélet);

DOOMDARK'S REVENGE — RESET: POKE 26944,76: POKE 26945,167: POKE 26946,3: SYS 2048 (örökélet);

DRAGON HAWK — POKE 3477,255 (örökélet);

DRAGON SKULL — RESET: POKE 5366,173: SYS 2560 (örökélet);

DRELBS — POKE 8813,255: POKE 10445,250 (örökélet);

DYNAMITE DAN — RESET: POKE 25963,173: POKE 25097,0: POKE 25104,0: SYS 16128 (örökélet);

DYNAMITE DAN — 4076 hex,xx (életek száma);

EMPIRE STRIKES BACK — RESET: POKE 51917,173: SYS 32704 (örök pajzs);

ENFORCER — RESET: POKE 12227,228: POKE 12228,49: SYS 52432 (örökélet);

ESCAPE — POKE 5514,27 (örökélet);

EVOLUTION — POKE 6947,255 (örökélet);

FAIRLIGHT — RESET: POKE 34413,234: POKE 34414,234: POKE 34420,234: POKE 34421,234: SYS 20992 (örökélet);

FALCON PATROL — POKE 16764,36 (örökélet);

FIGHTER BOMBER — Egy kis kiegészítés a CoV 14-ben található leíráshoz. A '<' és a '>' billentyűkkel a csűrőlapokat állíthatjuk (nem kell mindig bedőlni irányváltoztatásnál). Az F4CG verziónál akasszunk le mindent a gépről (magnó, cartridge) kivéve a floppy-t (meg a joy-t, v. joy-okat). Ha ezt elmulasztanánk, akkor a program nem fog tovább tölteni!

FIRETRACK — RESET: POKE 12285,234: POKE 12286,234: POKE 12287,234: SYS 9216 (örökélet);

FIST II. — A CoV 14-ben már volt egy két POKE, viszont az örökélet elérésének legegyszerűbb módja, ha egymás után háromszor lenyomjuk a '**RESTORE**' billentyűt!

FLAK — POKE 4798,36 (örökélet);

FORCE ONE — RESET: POKE 2203,x (életek száma): SYS 2063;

FREAK FACTORY — RESET: POKE 25671,173: POKE 25685,173: POKE 40275,173: SYS 16384 (örökélet);

FROEHN — RESET: POKE 36485,234: POKE 36486,234: POKE 36487,234: SYS 34418 (örökélet);

FROST BYTE — RESET: POKE 4388,165: POKE 4465,165: SYS 2825 (örökélet);

GALAGA — POKE 17288,165: POKE 17383,173: POKE 17388,173 (örökélet);

GALAXY — POKE 3369,230: POKE 3378,230 (örökélet);

GALAXY TERROR — 2780,x (életek száma);

GATEWAY TO APSHAI — POKE 2264,99 (örökélet);

GHOSTBUSTERS — POKE 22014,9 (ennyiszer ezer pénzünk lesz — pl. itt 90.000): POKE 24440,40 (örökélet);

GHOULS — POKE 8367,255 (örökélet);

GIANA SISTERS REMIX — Ha lenyomjuk egyidejűleg a '**SHIFT**', '**Z**', '**A**', '**W**' vagy az '**A**', '**R**', '**M**', '**N**' billentyűket, akkor szintet ugrunk.

GOBLIIINS — A kódok: 1 - VQVQFDE; 2 - ICIGCAA; 3 - ECPQPCC; 4 - FTWKFEN; 5 - HQWFTFW; 6 - DWNDGBW; 7 - JCJCJHM; 8 - ICVGCGT; 9 - LQPCUJV; 10 - HNWVGKB; 11 - FTQKVLE; 12 - DCPLQMH; 13 - EWDGPNL; 14 - TCNGTOV; 15 - TCVQRMP; 16 - IQDNKQO; 17 - KKKPURE; 18 - NGOGKSP; 19 - NNGWTTO; 20 - LGWFGUS; 21 - TQNGFVC;

GODS & HEROES — RESET: POKE 3568,169: POKE 3569,0: POKE 3570,234: SYS 2304 (örökélet);

GORF — POKE 7240,234: POKE 7241,234 (örökélet);

GREAT GIANA SISTERS — A CoV 5-ben közölt POKE nem minden verziónál működik. Íme egy másik: RESET: POKE 2446,255: POKE 6697,255: SYS 2098 (örökélet);

GRIBBLY'S DAY — RESET: POKE 3648—4096,0: SYS 17088 (örökélet);

GRIDER — POKE 6757,173 (örökélet);

GUARDIANS — RESET: POKE 21050,169: POKE 21051,0: POKE 21052,234: POKE 21053,234: POKE 21054,234: SYS 24765 (örökélet);

GUNSHIP — Biztos sokan bosszankodnak azon, hogy a játékállást nem lehet úgy kimenteni, hogy a lemezen felülírjuk azt. Nekem az 1987-es JAGGER féle törés van meg. Ezen a lemezen megtalálható egy BEGIN nevű BASIC file, melyben megtalálhatjuk azt a részt, amely az eredmény kimentéséért felelős. Ebben, ha megkeressük a 726-os sort, így néz ki:

726 GUSUB 920: SYSKE+54: POKE63269,0: F$="PILOT": GOSUB655.

Ezt egy kicsit átalakítva, és egy új sort kreálva elérhetjük, hogy nem kell mindig új lemezre pakolni kitüntetéseinket, pontszámainkat stb. Tehát az F$ értékadása után be kell írni

egy GOSUB 1000 utasítást,

a GOSUB655 elé, majd:

1000 OPEN 15,8,15,"S:PILOT":CLOSE 15:RETURN.

Természetesen a DOS '@' parancsát inkább ne használjuk, így teljesen sportszerű a felülírás. Nos ezzel meg is oldható könnyen a dolog, most már minden sikeres küldetés után kimenthetjük akár a programlemezre is az állást.

GUTZ — POKE 48372,165 (örökélet);

HARRISON FORD — POKE 15764,167 (örökélet);

HAUNTED HOUSE — RESET: POKE 7609,234: SYS 9500 (örökélet);

HAZAR — Pályakódok: 1 - NONEEDED; 2 - —BATMAN—; 3 - THE YAWN; 4 - PASSWORD;
HEAD OVER HEELS — RESET: POKE 30315,144: POKE 30316,144: SYS 324 (90 élet);
HELL FLIGHT — POKE 2400,32 (örökélet);
HERBY — POKE 7191,255 (örökélet);
HERCULES — RESET: POKE 3905,169: POKE 3906,0: POKE 3907,234: SYS 2304 (örökélet);
HEXENKÜCHE — POKE 30757,5 (örökélet);
HEXPERT — POKE 21875,173: POKE 21872,173 (örökélet);
HOBBIT — Az egyik legelterjedtebb változat nem hajlandó RUN-ra elindulni! Az indítás a SYS 40704 paranccsal lehetséges;
HOLLYWOOD STRIPPOKER — POKE 32964,x (tét): POKE 32966,x (játékos pénze): POKE 32968,x (lány pénze);
HOVER BOVVER — POKE 38680,96 (örökélet);
HUDSON HAWK — RESET: POKE 8868,173 (örökélet): POKE 8592,x (életek száma): POKE 8876,234 (sérthetetlenség): SYS 8608;
HUNCHBACK II. — POKE 21748,234: POKE 21749,234: POKE 21750,234 (nincs ellenség);
I BALL — RESET: POKE 20669,234: POKE 20670,234: SYS 16939 (örökélet);
IMPOSSIBLE MISSION — POKE 27028,0: POKE 31005,12: POKE 31006,221: POKE 31020,12: POKE 31021,221: POKE 31484,12: POKE 31485,221 (örökélet, sérthetetlenség);
INTERNATIONAL KARATE — Ha lenyomjuk egyidejűleg az '**X**' + '**1**', '**2**', '**3**', '**4**' vagy '**5**' billentyűket, akkor megváltoztathatjuk a játék sebességét.
JUMPING JUNIOR — POKE 9450,44 (örökélet);
KAKTUS — POKE 4565,234 (örökélet);
KICKMAN — POKE 7424,230 (örökélet);
KIDGRID — POKE 10020,234 (örökélet);
KILLERWATT — POKE 36785,234 (örökélet);
KLAX — RESET - POKE 27666,0 (végtelen credit): SYS 2080;
KNIGHTMARE — POKE 34264,x (életek száma);
LADY TUT — POKE 2392,50 (örökélet);
LANCER LORDS — POKE 16424,60 (örökélet);
LASER STRIKE — POKE 16475,173 (örökélet);
LAST MISSION — RESET: POKE 7927,12: SYS 14848 (örökélet);
LAZER TAG — RESET: POKE 9809,234: POKE 9810,234: POKE 9811,234: SYS 14848 (örökélet);
LE MANS — POKE 2547,x (idő limit);
LORDS OF CHAOS II. — Action Replay Cartridge nélkül ezt a trükköt nemigen lehet elvégezni. A játék menüjében lépjünk át a monitorba, és a 8D6Ehex címre írjunk EEhex-et, az azt eredményezi, hogy a játék elindítása után 238 manánk lesz. FFhex-nél a játék kiakad. Ha ez megvan, indítsuk el a játékot, és mielőtt varázsolunk, 9E9F-től 9ED1-ig töltsük fel 55hex értékkel, így mindenből 5!! lesz! (Nagyon jó, ha az embernek 5 démonja van) A játék még így sem könnyű, de meg lehet nyerni.
MAGGOT MANIA — POKE 2532,4 (örökélet);
MANIAC MANSION — Az Edna szobájában lévő small-key-jel ki lehet nyitni a játékautomata COIN BOX-ját. Így visszaszerezhetjük a „pénzünket". Ha SID-del játszunk: mivel Ő tud zongorázni, ezt felvehetjük magnóra. Ha ezt a kazettát lejátszuk, lila csáp szobájában elveszi és ad egy olyan kazettát, amelyen az intro zene hallható. Jópofa jelenet az is, amikor a Meteor Police alkalmazottja elviszi a meteort.
MECHANICUS FLIPPER I. — 2AA3hex,ADhex (örökélet, játék előtt): 1F87hex,x (életek, játékból);
MECHANICUS FLIPPER II. — 2A51hex,ADhex (örökélet, játék előtt): 1F87hex,x (életek, játékból);
MECHANICUS FLIPPER III. — 2A92hex,ADhex (örökélet, játék előtt): 1F87hex,x (életek, játékból);
MEGA APOCALYPSE — RESET: POKE 32417,173: POKE 32509,173: SYS 22562 (mindkét játékos örökélet);
MERLIN — RESET: POKE 22795,173: SYS 20480 (örökélet);
MICROPROSE SOCCER — Ha kemény csapatot kapunk, pl. Argentina, és nem tudunk gólt rúgni, valahogy szendvedjünk el az ellenfél 16-osáig, majd mozogjunk, hogy kijöjjön a kapus. Vigyázat, nehogy megfogja a lasztit. Álljunk be és csavarjuk meg a labdát. Csavarás: jobbra v. balra a joy-t, kis várakozás, majd az elhúzott iránynak megfelelően átlósan up or down.
MIND GAMES — RESET: POKE 22324,0: SYS 29184 (örökélet);
MINER 2049'ER — POKE 9450,173 (örökélet);
MONTEZUMA'S REVENGE — POKE 36190,230 (örökélet);
MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS — A HIGH SCORE táblába írjuk be az **ANNE CHARLESTON** nevet, hogy könnyebbé tegyük további életünket;
MOON PATROL — POKE 2872,200 vagy POKE 2872,255 vagy POKE 8300,5 (örökélet);
MOTOR MANIA — POKE 8646,255 (örökélet);
MOUNTIE MICK'S DEATH RIDE — RESET: POKE 4465,234: POKE 4466,234: SYS 4096 (örökélet);
MOVIE — RESET: POKE 16151,173: SYS 4096 (örökélet);
MR.HELI — A CoV 18-ban is találhatunk két kódot a 2. és 3. pályához. Most az 1. pályához következik kettő, de ez sem biztos, mert állandóan változik: CADAHCAAAUADFCADCKCY, CAAF5GHAAQADCEADCKCX;
MR.MEPHISTO — 40800,x (életek száma): POKE 25922,44: POKE 26432,44: POKE 26372,0 (örökélet);
MR.ROBOT — POKE 11518,255, más verziónál 8221hex,EAhex (örökélet);
MRS.PAC MAN — POKE 8090,173 (örökélet);
MUTANTS — RESET: POKE 9273,230: SYS 4096 (örökélet);
MYSTERY OF THE NILE — Kódok: 1.szint - HD576172V; 2.szint - HE576171V; 3.szint - HF576170V;
NEPTUNE'S DAUGHTER— POKE 7870,80 (örökélet);
NEUROMANCER — A LINK kódok: REGFELLOW, CONSUMEREV, ASANOCOMP, WORLDCHESS, CHEAPO, PSYCHO, CHAOS, IRS, FUJI, KEISATSU, HITACHIBIO, BRAINSTORM, SOFTEN, FREEMATRIX, EASTSEABOD, LOSER, YAKUZA, HOSAKACORP, BANKGEMEIN, MUSABORIND, VOYAGER, BOZOBANK, JUSTICE;
NEURONICS — A kódok a következők: 2 - CIBCLM; 3 - HULATI; 4 - TMBFHS; 5 - XTOAEL; 6 - ZYORZY; 7 - TXGFWT; 8 - YRYQTX; 9 - CCJEYT; 10 - FFNZBE; 11 - WOQXOS; 12 - AZMFED; 13 - AQXXZZ; 14 -

UQUNQF; 15 - UAJDKH; 16 - MSILEK; 17 - ZAGFNG; 18 - IVCNKN; 19 - EAZXGR; 20 - YFSNRB; 21 - UYUURP; 22 - UPUMER; 23 - ACYNPG; 24 - DUAGDK; 25 - TSTIHH; 26 - QUTFFN; 27 - EISYWQ; 28 - BJDDYQ; 29 - USENIE; 30 - AOIYSW; 31 - BUOIMJ; 32 - HPIWGV; 33 - SGKSOP; 34 - CVQHAZ; 35 - CTLKAL; 36 - RILWTK; 37 - PVQMRS; 38 - JAQKRQ; 39 - YAEMVC; 40 - DCGUSW; 41 - QQMVMC; 42 - NVZRPQ; 43 - JLRNCV; 44 - OBLNKW; 45 - HEMMAA; 46 - AUAGQD; 47 - KFHMAE; 48 - UYGMYG; 49 - QUICHN; 50 - SCBLEB; 51 - UDHHIU; 52 - SGZPVW; 53 - ORHMIY; 54 - OGOUTW; 55 - ALAFAJ; 56 - PLQOFJ; 57 - LWTAYS; 58 - GLNMZF; 59 - YODAOC; 60 - XRPXYB; 61 - KCSGKQ; 62 - QXDYMM; 63 - EIADJJ; 64 - GTJFGS; 65 - UJEQPP; 66 - UYMHGZ; 67 - XJXVDJ; 68 - CKHNQ; 69 - DGKYXQ; 70 - WTTNRL; 71 - FBRRRN; 72 - IHGUSG; 73 - BDYJPB; 74 - FT VLW; 75 - NZWCGP; 76 - LAYZUL; 77 - WWRVZW; 78 - CHXDUF; 79 - CVBKPY; 80 - UOVDBM; 81 - VFPWZA; 82 - VOQWQV; 83 - RGVLOI; 84 - ULLEAA; 85 - HEEIBJ; 86 - VHYVUQ; 87 - ONNWFJ; 88 - ZGLUCJ; 89 - MJYENJ; 90 - HVZBFP; 91 - XGJEOP; 92 - MBYRIE; 93 - RJWZMG; 94 - PXSRSX; 95 - ECDCTR; 96 - NBAHTD; 97 - IGEHQY; 98 - PTLGPG; 99 - GKJBHH; 100 - HKARSZ; 101 - UZGIRY; 102 - IPPRHB; 103 - MNZBEL;

NINJA SCOOTER SIMULATOR — RESET: POKE 3546,234: SYS 4096 (végtelen idő);

O'RILEYS MINE — POKE 9251,44: POKE 9253,170 (örökélet);

OCEAN DECATHLON — POKE 9450,173 (örökélet);

OMEGA RACE — POKE 6300,230 (örökélet);

OUT OF THE WORLD — F96Ehex,AEhex (örökélet);

PAKACUDA — POKE 7015,234 (örökélet);

PENGO — POKE 20295,44 (örökélet);

PETCH — POKE 20295,44 (örökélet);

PITFALL I. — POKE 5393,255 (örökélet);

PIXIE PETE — POKE 10473,255 (örökélet);

POWER — A CoV Évkönyv'91-ben több kód hibásan szerepelt, az 50-es kód pedig kimaradt, Íme a javítás és a pótlás: 21 - LAUNCH; 22 - M7MS49; 29 - SPL5PS; 31 - HINBOW; 34 - OQ2AYB; 36 - 178293; 49 - Y2X3W5; 50 - XVQZOX.

PP.HAMMER — A CoV 25-ben csak az első 38 szint kódja volt. A 39 - PASSWORD, és 40 - DUMMY;

PRISON RIOT — POKE 6399,165 (örök lövedék);

PSI WARRIOR — RESET: POKE 8984,255: SYS 12288 (örökélet);

PULSOID — Ha a '**SHIFT/LOCK**' be van nyomva, akkor a „labda" elindulása után tűzre továbblép a következő pályára (max. 30);

Q-BERT — POKE 4446,173 (örökélet);

QUINTIC WARRIOR — RESET: POKE 8547,173: SYS 8233 (örökélet);

R-NEST — POKE 4446,173 (örökélet);

REPTON 3 — RESET: POKE 16953,234: POKE 16954,234: POKE 16955,234: SYS 16384 (örökélet);

REVENGE OF THE MUTANT CAMELS — POKE 35518,250 (örökélet);

RICK DANGEROUS 2. — Az örökélethez a HIGH SCORE táblában írjuk be: **JE VEUX VIVRE**;

ROBIN OF WOOD — RESET: POKE 36391,x (életek száma): SYS 16384;

ROBIN TO RESCUE — POKE 6144,234 (örökélet);

ROBOCOP — Az első file után, ha nem kapcsoltuk be az örök energy-t: RESET: POKE 44416,0: SYS 32768. A töltés után sajnos nincs örök energy, ezért: RESET: POKE 45372,0: SYS 32768. Az én verziómon a többi pálya képe zavaros, semmit sem lehet látni, ezért ha valaki ezzel a problémával küszködik: RESET: hex.B8B8-on van egy LDA 00, cseréljük ki LDA FF-re (Cartridge-esek előnyben): SYS a szokásos. Hopp, még mindig nem okay, kell még egy hex. B8D6 LDA 00-ra LDA FF is. Ha az utolsó pálya is nehéz lenne, akkor: RESET: hex.A8AA SBC 01 helyett SBC 00, végül SYS hex. 8000!

ROCKET ROGER — POKE 18190,44: POKE 18193,44 (örökélet);

ROUNDABOUT — POKE 12843,234 (örökélet);

RUBICON — RESET (Intro-nál fagyasztani!): POKE 1284,159 (örökélet): POKE 1846,169: POKE 1848,208 (örök energia): SYS 1287. Biztos feltűnt mindenkinek, hogy az egész a képernyőn van, ezért nincs is szükség újra indításra, hisz Freeze után '**F7**'-re folytatódik a buli. Akinek meg nincs cartridge a birtokában, az szerezzen be egy Traineres verziót!

RUFF'N'READY — Az örökélet megoldása nagyon egyszerű: a címképernyőn írjuk be: **EVIL NEVER DIES**.

RYSKHA — POKE 9428,173: POKE 49876,173 (örökélet);

SABRE WULF — RESET: POKE 45219,173: SYS 3328 (örökélet);

SAMMY LIGHTFOOD — POKE 3678,189 (örökélet);

SCOOBY DOO — RESET: POKE 7450,96: SYS 2560 (örökélet);

SHADOWFIRE — RESET: POKE 25188,173: SYS 16384 (végtelen idő);

SHAMUS — POKE 27165,141: POKE 27136,54 vagy POKE 23558,169: POKE 27185,165 vagy POKE 13436,169: POKE 27185,169 vagy POKE 27185,189 (örökélet);

SHAMUS CHASE II. — POKE 15475,233 vagy POKE 3888,128: POKE 15476,176 (örökélet);

SHAOLIN'S ROAD — RESET: POKE 17187,234: POKE 17188,234: POKE 17189,234: SYS 16406 (örökélet);

SHEEP IN SPACE — POKE 35039,44 (örökélet);

SIDE WINTER — RESET: POKE 25187,0: POKE 25188,0: SYS 7639 (örökélet);

SILKWORM — A CoV 18-beli POKE nem mindenkinél működött. Íme egy másik: RESET: POKE 32203,173 (nincs főellenség): POKE 32203,255 (a játék lelassul annyira, hogy még élvezetes, de nem halálos): SYS 2128;

SIM CITY — Ha az EDIT SCREEN-ben megnyomjuk az '**F1**' billentyűt, akkor 4.000,- $ lesz a birtokunkban. Ha az utat, vagy villanyvezetéket a víz felett meggyújtjuk, majd a bulldózerrel eloltjuk, akkor a tűz helyén egy darab föld lesz, amin már tudunk kanyarodni;

SLAMBALL — RESET: POKE 3245,250: SYS 2066 (örökélet);

SON OF BLAGGER — POKE 6626,232 (örökélet);

SORCERY — RESET: POKE 56325,255: SYS 31744 (végtelen idő);
SPACE INVASION — POKE 2409,173 (örökélet);
SPACE PILOT — POKE 3486,12: POKE 3487,221: POKE 3611,12: POKE 3612,12 (örökélet);
SPELUNKER — POKE 10407,44 (örökélet);
SPIDERMAN — A hálófolyadék-képlet megszerzése: OPEN PAINTING. A ventillátort a hálóval csak lelassítani lehet, és ezzel nem nagyon lehet mit kezdeni;
SPIKY HAROLD — RESET: POKE 30605,169: POKE 30606,15: POKE 30607,234: POKE 30608,234: POKE 30609,234: SYS 28672 (nincs ellenség);
SPOOKS — RESET: POKE 14919,32: SYS 5616 (örökélet);
SQUISH'EM — POKE 2562,100 (örökélet);
STAFF OF KARNATH — RESET: POKE 1005,182: POKE 1006,10: SYS 20024 (örökélet);
STARFORCE 2. — Ha az elején valamilyen oknál fogva nem kértünk örökéletet, akkor egy '**SPACE**'-t üssünk, és no lám benne vagyunk a SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT-ben. Úgy átszerkeszthetjük a játékot, mint a pinty. Ha a szerkesztésünket ki akarjuk menteni, akkor valamilyen memóriamentős kártyát használjunk (pl. *Action Replay V, FC III*), ugyanis a STORAGE menüt a crackerek nem díjazzák!
STARFOX — RESET: POKE 35156,165: SYS 32768 (örökélet);
STRANGELOOP — RESET: POKE 44217,173: POKE 45986,173: SYS 665 (örökélet);
STREET SURFER — RESET: POKE 3120,69: POKE 4054,99: POKE 4327,217: POKE 4336,208: SYS 3072 (örökélet);
SUBTERRANEA — RESET: POKE 5975,234: POKE 5976,234: POKE 5977,234: SYS 50167 (örökélet);
SUMMER CAMP — Írjuk be a HIGH SCORE táblába a **CALAMITY** nevet. A többit már kitalálhatjátok...;
SUPER ROBIN HOOD — RESET: POKE 4496,234: SYS 2304 (örökélet);
SUPER SCRAMBLE — 4691, x (idő limit);
SUPERMAN — RESET: POKE 37940,0: POKE 22605,0: SYS 4096 (örökélet);
SUPREMACY — Az ATC verziónál, ha nem Wotok-ra clickelünk és betöltünk egy régi állást, hogy megnyerjük a játékot, akkor kifagy. Ilyenkor a végső roham előtt mentsünk, kapcsoljuk ki a gépet, majd a játékot betöltve WOTOK-ra clickeljünk, töltsük be a régi állást és megnyeréskor elégedetten nézhetjük a kivégzést...;
SUPREMACY — Ha valakinek gondot okoz, hogy a játék elején a jónép gyorsan felzabálja a kaját, akkor buy-oljunk egy B-29-est és pakoljuk tele emberekkel. Ezt máshol talonnak hívják. Ily módon egy deka kaját sem esznek — viszont nem is fizetnek. Ez nem olyan nagy baj, ugyanis a pénzcsinálás nem túl nehéz dolog. Ha valakit nem zavar a maximális népességnövekedés, nyugodtan szedhet mellette nyugtatót és 100 %-os adót. Persze túl könnyű lenne a módszer ismertetéseivel, így hát következzenek inkább a megfigyelések: a joy-on van egy fire gomb és lehet mozgatni jobbra és balra is. Továbbá az is szemet szúrt, hogy a prg. két fázisban számolja a népesség alakulását és az adók fizetését. A végkövetkeztetést mindenki vonja le maga. Nem lesz túl nehéz...;
SWAMP FEVER — RESET: POKE 12424,44: SYS 32836 (örökélet);
TANK — 126Bhex,x (életek, játék előtt): 008Bhex,x (életek, játékból);
TASKMASTER — RESET: POKE 29577,234: POKE 29578,234: POKE 29579,234: SYS 27328 (örökélet);
TEMPLE OF ASPHAI — POKE 3574,44 (örökélet);
TERMINATOR — RESET: POKE 8323,255: SYS 6704 (örökélet);
TIGER HELL — 4B6Chex,ADhex (örökélet, játék előtt): 5DB7hex,x (életek, játékból);
TOAD FORCE — RESET: POKE 36827,0 (örök energia): SYS 51179;
TRANSWORLD — Ha már unalmas minden nap 42 kocsit megpakolni újra és újra, gyorsabb egy jó nagy összegű kölcsön felvétele: párszor tízmillió elég lesz. Ebből vásároljunk fel néhányat a saját részvényből (mondjuk 10.000 db-ot), majd nyissunk meg néhány fióküzletet. Pár nap múlva a részvényekből vissza tudjuk fizetni a hitelt és az egész tranzakciót megússzuk pármilliós haszonnal;
TURBO OUTRUN — PAUSE után, ha megnyomjuk a ';' (pontosvessző) billentyűt, már töltődik is a következő pálya;
UGH — POKE 22178,255 (örökélet);
UNDERWURLDE — RESET: POKE 34404,45: SYS 36209 (örökélet);
UP'N DOWN — RESET: POKE 36103,173: SYS 32768 (örökélet);
VIDEO MEANIES — RESET: POKE 18535,234: POKE 18536,234: SYS 19723 (örökélet);
WALL BALLS — 0056hex—0057hex,x (életek, játékból);
WALLIE GOES RHYM — POKE 8144,238 (örökélet);
WARHAWK — RESET: POKE 27090,234: POKE 27091,234: POKE 27092,234: SYS 24064 (örökélet);
WHEELIN WALLIE — POKE 27427,173 (örökélet);
WHISTLER'S BROTHER — POKE 26188,0 (örökélet);
WINDWALKER — Rájöttem, hogy *Tao Vu* az **Isles of Dead** szigetektől balra lévő szigeteken, a legészaknyugatibb nagy szigeten bújt el, mert megijedt a ninjáktól. A házban ül és azért nem jön ki, mert a szigeten van egy rabló. Vele beszélgetve csak akkor ad oda egy bizonyos fekete köpönyeget, ha a tudás fokozatunk **Wind Walker**. Teendő: Menjünk be a házba és győzzük meg *Tao Vu*-t, hogy adja oda a köpönyeget. Menjünk ki, reseteljük a rablót, ekkor kijön *Tao Vu*. Már van egy társunk, aki állandóan követ. A köpönyeget vigyük el a *Pandá*hoz és terítsük le. Ezután alszunk egyet, s mire felébredünk, eláll az eső, s napok rendben jönnek tovább...;
WINZER — A játék kezdetén vegyünk fel annyi pénzt a bankból, amennyit nem szégyellünk, mindig a leghosszabb (1 év) kamatozást válasszuk. Ha időközben elfogyna a pénz, akkor mehetünk a bankba;
WIZARDRY — 63EAhex,ADhex (örök energia);
XERONS — POKE 2273,238 (örökélet);
Z — POKE 6172,174 (örökélet);
ZAGA — POKE 9551,9 (örökélet);
ZAGA MISSION — POKE 12155,169 (örökélet);

ZAK McKRACKEN... — Ha megvesszük a boltban az álruhánkat (sapka, szemüveg), megbütykölhetjük a „TPC" számítógépét. Tegyük a következőt: Use phone bill on computer terminal. Zak így törölni fogja a telefonszámlát;

ZALAGA — 1708hex,EAhex: 19D9hex,EAhex (örökélet);

ZENOS — RESET: POKE 24236,173: SYS 2064 (örökélet);

ZEPPELIN — 3801hex,x (életek), ill. POKE 18546,44: POKE 14337,10 vagy POKE 18547,234: POKE 18548,234 vagy POKE 10081,100 (örökélet);

ZYNAPS — RESET: POKE 37281,x (életek száma): SYS 32769;

AMIGA

Természetesen nem csak C64-re, hanem Amigára is összejött egy adag cheat, meg mindenféle ötlet, így ezeket is rátok zúdítjuk. A köszönet ezúttal a következőket illeti:

Egri Csaba, Dunaújváros
Faragó Péter Győr
Király András, Sopron
Nemes Raymond/STRIDER of Gods, Nagykanizsa
Steiner Balázs, Budapest

AFTERBURNER — PAUSE után írjuk be: **THUNDERBLADE**. Ha tovább indítjuk a játékot, az '**N**' billentyűvel extra életet, a '**G**'-vel pedig extra rakétát kaphatunk.

APB — Az örökélethez a HIGH SCORE táblába írjuk be: **ALF**.

ARCHIPELAGOS — Archipelago választásakor 8421-et kérjünk, majd '**ENTER**', '**ENTER**'. Ezután 1-9999-ig azt a szigetet választjuk, amelyiket akarjuk.

ARMY MOVES — Az örökélet az első pályán: '**ALT**'+'**1**'+'**D**'. A második pályán: '**ALT**'+'**1**'+'**J**'. A második pálya kódja: **101069**.

ASTRO MARINE CORPS — A pályakódok a következők: NOSTROMO, DISCOVERY, ENTERPRISE, DAGOBAH, REPLICANT, KRULL, METROPOLIS.

AWESOME — Az energiabeállítási résznél SHIELD állítás közben a numerikus billentyűzet '+' billentyűjét nyomjuk meg, majd '**TŰZ**'. Ezután az '**F1**', '**F2**',.. billentyűkkel különféle könnyítéseket kérhetünk.

BAAL — Az örökélethez a HIGH SCORE táblába írjuk be: **LOVEBUNDLE**.

BACK TO THE FUTURE 2. — PAUSE után írjuk be: **THE ONLY NEAT THING TO DO**. Ezután a pályaváltáshoz: '**Z**'.

BATTLE ISLE — A pályakódok: 00 - FIRST; 01 - GHOST; 02 - GAMMA; 03 - MARSS; 04 - EAGLE; 05 - METAN; 06 - FOTON; 07 - POLAR; 08 - TIGER; 09 - SNAKE; 10 - ZENIT; 11 - DONNN; 12 - VESTA; 13 - OXXID; 14 - DEMON; 15 - GIANT; 16 - CONRA; 17 - PHASE; 18 - EXOTY; 19 - MOUNT; 20 - FIGHT; 21 - RUSTY; 22 - FIFTH; 23 - VESUV; 24 - MAGIC; 25 - SPACE; 26 - VALEY; 27 - TESTY; 28 - TERRA; 29 - SLAVE; 30 - NEVER; 31 - RIVER.

BATTLE SQUADRON — Ha a játék közben beírjuk: **CASTOR**, akkor ezt követően az '**F1-F10**' billentyűkkel könnyítéseket kapunk.

BATTLE VALLEY — Az örökélethez be kell gépelnünk: **ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE**.

BSS JANE SEYMOUR — A kódok a következők: SLUMBER, INTEREST, BULKHEAD, SHOWROOM, MUSHBASH.

CABAL — Az örökélethez írjuk be játék közben: **SCHLIKA**, majd '**F2**'.

CAR-VUP — A **BUMPER** kódszóra sérthetetlenséget kapunk.

CARRIER COMMAND — PAUSE után írjuk be: **GROW OLD ALONG WITH ME**. Ezt követően a '+' és '—' billentyűkkel állíthatjuk az energiát.

CHUBBY GRISTLE — Az örökélethez a címképernyőn írjuk be: **BUUURRP**.

CRACKDOWN — PAUSE után írjuk be: **SMURF**, majd '**F1/F2**'-vel állíthatjuk magunknak az energiát.

CYBERNOID — Az örökélethez írjuk be a címképernyőn: **RAISTLIN**

DOGS OF WAR — Az örökélethez induláskor írjuk be: **TIMBO**, majd nyomjuk le az '**F5**'-öt.

DOUBLE DRAGON — Az ellenfeleinket játék közben megölhetjük a '**DELETE**' billentyűvel, ha a címképernyőn begépeljük: **R U CALLING MY PINT A POFF?**, majd megnyomjuk a '**RETURN**'-t.

DRAGON NINJA — Az örökélethez először is be kell gépelnünk: **TERRIFIC**, majd meg kell nyomnunk az '**F3**' billentyűt.

DRAGON SPIRIT — Az örökélethez először is PAUSE ('**F9**'-cel), majd írjuk be: **DRAGON HEAD**, és nyomjuk meg az '**F10**'-et.

DRAGONSPACE — A pályaugráshoz az '**ALT**' és '**LE**' kurzor billentyű egyidejű lenyomására van szükség.

DRAKKHEN — Extra energiát szerezhetünk játék közben az '**F9**' megnyomásával. Ehhez azonban először is a char disket kell betöltenünk, névválasztáskor adjuk meg: **31415927**, majd '**ENTER**', írjuk be: **SUPERVISOR**, és ismét '**ENTER**'. Ezzel kész is vagyunk.

DYNABLASTERS — A kódok: Level 1. - UKCLMNKT; MUFWLNCC; UAOWOJEU; UAYKOSEN; UAYKLIEN; UAOKLIEN; UAOKLSEN; Level 2. - UKBZWGVG; MUFEESCN; UAOKTVEU; UAYKTOEE; UAYKTEEA; UAOKTEEE; MUREEOVL; Level 3. - UAWKOVRH; UAEKOVRR; MURCLEVU; MUKCLICS; UAWVIORL; UAEVIORC; UKAHMBSZ; UKBHPGVA; Level 4. - MUKCNNGS; MUFCNWRV; UAEVQQGH; UAYVBSZR; MUWCNLKL; UKAHNMUS; UAEVQSGH; UAYVTJZT; Level 5. - MUWCONKU; UAEVOQGC; UAEVOJGL; UAWVOIGC; UKLHJMUP; UAEVLIGR; UKAHJTUP; Level 6. - UAWVPGH; UKKZEGLY; UACKQVGL; UAHKBEZC; UARKQOGL; UACKQOGL; UACKQEGL; Level 7. - UARKIVGL; UACKIPGR; UACKGVGH; MUWELQHL; UARKGOGH; UACKGOGR; UACKGEGH; MUWELJHH; Level 8. - UKVOELVP; UKKOSLVY; UACFVQRL; UKVOSTUV; MUYEETVU; UACFVIRC; MUHEEBVU.

DYNASTY WARS — Játék közben az '**F2**'-vel pályát válthatunk, ha még a címképernyőn begépeljük: **CHEAT MODE**.

E-MOTION — Az '**F1-F4**'-gyel ugrálhatunk a pályák között, ha a címképernyőn beírjuk: **E-MOTION**.

ELF — Játék közben gépeljük be: **CHOROPOO**. Az energiánk azonnal feltöltődik, plusz minden állatkából és növényből maximumunk lesz. A boltokban az állatainkért és növényeinkért plusz felszerelést, energiát, életet vehetünk: Az üvegcse megvétele után az '**F**' billentyűvel ki/bekapcsolhatjuk a sérthetetlenséget. Ez csak rövid ideig hat, de főellenségeknél jól jön! Információ kérésnél sok baromságot tudhatunk meg, semmi értelme. Az élet világos lesz, kilencnél több is lehet, csak a gép nem tudja jelezni. A repülő szerkezet megvétele után repülni tudunk ugrás helyett. Ezt mindenképpen vegyük meg!

ELITE — *Jahny Manow*-nak üzenem, hogy a Fuel Scoop nem megtakarítja az üzemanyagot (**ld. CoV Évkönyv'91**), hanem ha közel megyünk a naphoz (a kabin hőmérséklete kb. 80°), akkor feltölti azt. Az Extra Energy Unit nem az energiabankok kapacitását növeli, hanem azok töltődését gyorsítja. Felesleges volt azt is leírni, hogy a bolygóknak milyen politikai beállítottsága van. A bedokkolásra is sokkal jobb módszert tudok. Amikor kivillant az 'S' betű a műszerfalon, akkor álljunk be, ezután teljes speed, majd kapcsoljunk balra, s addig repüljünk, amíg a dokkolónyílás pont velünk szemben lesz. Ekkor gáz le, majd Front, szembeállni a bázissal és berepülni. Ez egy 100 %-os módszer, az biztos, hogy gyorsabban bedokkolhatunk, mint a dokkoló computer. Amigán, amikor beforgatja a gép az Mk-3-at, akkor azt tetszőleges irányba forgathatjuk a CRSR-okkal. Ha esetleg kíváncsiak vagyunk a többi űrhajóra, akkor press '**F**' button. Ja, ha megnyomjuk a '**D**'-t, akkor maximális forgatásról visszatérhetünk gépi forgatásra. '**I**'-vel, és '**O**'-val közelíthetjük, ill. távolíthatjuk az űrhajónkat. Ha Amigán a monitorban túrkálunk (játék közben), és Thargoid támadóink ellen néhány energiabombát írunk át a számlánkra, akkor ezeket használva döbbenten tapasztalhatjuk, hogy nem akarnak szétrobbanni (a Thargoid-ok, és nem a bombák)!

EYE OF HORUS — Creditnél gépeljük be: **SPAM**, örökéletet nyerünk.

FATE-GATES OF DAWN — Larvinban szerezzük meg az alkimistát, aki tud aranyesőt varázsolni, azután menjünk délkeletre a mágikus forráshoz, és „itassuk le" a társaságot! Varázsoljunk addig aranyesőt, amíg varázslatpontjaink el nem fogynak, és igyunk megint! Ezután infinite aranyeső varázslat! Jó kis summát van lehetőségünk vele összeharácsolni...

FERNANDEZ MUST DIE — Az örökélethez PAUSE után gépeljük be: **SPINYNORMAN**.

FUSION — A HIGH SCORE táblába írjuk be: **SWAMP THING**, majd nyomjuk meg az '**E**' billentyűt. Az egyes szintek között a '**+**' és a '**—**' billentyűkkel lépegethetünk.

GAME OVER 2 — A második pályára átjuthatunk a **11423** kód begépelésével.

GHOST'N GOBLINS — Az örökélethez a HIGH SCORE táblába egyszerűen írjunk egy felkiáltójelet (!).

GHOULS'N'GHOST — Az örökélethez játék közben írjuk be: **KARENBROADHURST**.

GOLDRUNNER — A szintváltást az '**F9**'-cel érhetjük el, ha a HIGH SCORE táblába beírjuk: **EASYMODE**.

GRAVITY FORCE — Amikor jelszót kér a program, írjuk be: **WARPzz**, ahol **zz** annak a pályának a száma, ahol játszani szeretnénk.

GREMLINS 2 — Az örökélethez a HIGH SCORE táblába írjuk be: **SINATRA**.

HELTER SKELTER — A pályakódok a következők: SPIN, FLIP, GOAL, LEFT, TWIN és PLAY.

HYBRIS — Az örökéletet megkaphatjuk '**F10**'-zel, ha a HIGH SCORE táblába begépeljük: **COMMANDER**.

IKARI WARRIORS — Az örökéletet megoldhatjuk, ha a HIGH SCORE táblába beírjuk: **FREERIDE**.

IMMORTAL — A pályakódok a következők: CDDFF10006F70; OADDA21000E10; BFDFE31001EB0; 09DE443000EB0; 3B7FD53010E41.

IVANHOE — A pályaváltás '**N**'-re érhető el, de csak akkor, ha PAUSE után begépeljük: **ZOMBINETTE**, majd '**RETURN**'.

JAMES POND — Az örökélethez először is játék közben be kell gépelnünk azt, hogy **JUNKYARD**. Ha most megnyomjuk a '**RETURN**'-t, már örökéletünk is van. Ismételt '**RETURN**'-nel ez természetesen kikapcsolható.

JUDGE DREDD — A játék közben teljesíthetjük az egyes pályákat a '**HELP**' billentyű segítségével. Ehhez először is a játék elején **DREDD** néven jelentkezzünk be, majd írjuk be: **BRUCKEN PLAYING HERO QUEST** és **EXIT**.

KID GLOVES — A sérthetetlenséghez először is **PAUSE**, majd írjuk be: **RIANNON**, ezután '**F9**'.

LAST DUEL — Extra életet kaphatunk '**F8**'-cal, ha **PAUSE** után lenyomjuk a '**HELP**', bal '**SHIFT**' és az '**1**' billentyűket. Ezután egyébként az '**F**' pályát vált.

LEATHERNECK — Az örökélethez írjuk be: **CUTHBERTNECK**, majd '**F3**'.

LED STORM — Az örökélethez gépeljük be: **DAVID BROADHURST WANTS TO CHEAT**. Figyelem a 2. és a 3. szó közé 2 db. **SPACE** kell!

LIGHT CORRIDOR — A kódok a következők: 0000, 5400, 0101, 3901, 2601, 9902, 4303, 9003, 6904, 3305.

LINE OF FIRE — Az örökélethez a játék közben be kell írnunk: **OPERATION FERRET**.

LOTUS TURBO CHALLENGE 2 — A CoV 24-ben két kód is hibás volt: 3 - helyesen PEA SOUP; 7 - helyesen: BAGLEY;

MAGIC MARBLE — A szintkódok a következők: Level 1 - ADVERTISER; Level 2 - EVERYWHERE; Level 3 - TOOTHPASTE; Level 4 - CONNECTION; Level 5 - CLEVERNESS; Level 6 - COPYWRITER; Level 7 - TELEVISION; Level 8 - CIGARETTES; Level 9 - COMPLICATE; Level 10 - IMPOSSIBLE; Utolsó szint - INTERESTED.

MENACE — Az örökélethez játék közben gépeljük be: **XR3ITURBONUTTERBASTARD**.

MICKEY MOUSE — Cheat-eket kaphatunk az '**F2-F4**' billentyűkkel, ha játék közben beírjuk: **6135688**.

MONTY PYTHON FLYING CIRCUS — Ha már kezd a játék unalmassá válni gyorsan ugorjunk el az utolsó szintre. Ezt megtehetjük, ha a HIGH SCORE táblába beírjuk: **SEMPRINI**.

NECRONOM — A pályaválasztáskor '**N**' megnyomására a következő pályát kapjuk. Ha ezt végignyomkodjuk, akkor megnézhetjük a befejezést anélkül, hogy játszottunk volna. Ha a játék közben a numerikus billentyűzeten megnyomjuk az '**1**' billentyűt, sérthetetlenséghez jutunk. A '**0**' billentyűvel a **CHEAT** módba jutunk. Ezt követően:
'**F1/1**': +/— sebesség
'**F2/2**': +/— lövéstípus tűzereje
'**F3/3**': +/— tűzerő
'**F4**': + bombák/rakéták száma
'**F5**': + sérthetetlenség (ENTER ki/be)
'**F6**': + energia (folyamatos tűzgombnyomás ki/be)
'**F7**': + credit
'**F8**': + élet
'**F9**': pálya teljesítése
'**HELP**': „pályagörgetés"
'**SPACE**': lövéstípus változtatása.

NINJA SPIRIT — Az örökélethez **PAUSE**, majd nyomjuk meg egyszerre a '**CAPS LOCK**', '**CTRL**' és '**SHIFT**' billentyűket.

NINJA WARRIORS — Az örökélethez '**CAPS LOCK**', majd gépeljük be: **CHEDDAR**. Ismételt '**CAPS LOCK**'-ra indul a játék.

OLYMPIC CHALLENGE — A sportág választást megoldhatjuk, ha begépeljük: **HINGSEN.J**, majd válogatunk az **F**... billentyűkkel.

OOPS-UP — A szintkódok a következők: Level 10 - DO4G; Level 20 - DK49; Level 30 - 10F4; Level 40 - 4G7H; Level 50 - S04L; Level 60 - MC 90; Level 70 - FUK0; Level 80 - EB01; Level 90 - A234.

OUT RUN — Extra id[t kaphatunk a '**T**' billentyűvel, ha előtte beírjuk: **RED BARCHETTA**.

P-47 THUNDERBOLT — '**F1**'-gyel szuper élet, '**F2**'-vel pedig pályaváltás érhető el, ha a HIGH SCORE táblába beírjuk: **ZEBEDEE**.

PACLAND — Az örökélethez a címképernyőn gépeljük be: **AVALON**.

PEGASUS — A szintkódok: 11 - SCREECH; 21 - DRAGONFLY; 31 - BEEBOP; 41 - CELESTIA;

PLATOON — A szintek között lépkedhetünk az '**F1-F4**' billentyűkkel, miután begépeltük: **HAMBURGER-HILL** (mínusz: numerikus bill.).

PP.HAMMER — A kódok: 1 - akármi; 2 - RCIGHEBW; 3 - VBFGGDTW; 4 - BWWFDBRV; 5 - UVIEUABU; 6 - JUFEVWTU; 7 - VSVDJUST; 8 - CRSCSTGS; 9 - VJEDFSUS; 10 - RHBAHJIR; 11 - VGRABIHR; 12 - CFHBDHCS; 13 - WDWVVFJI; 14 - SCTVAEEI; 15 - WBFWRDDH; 16 - DADTTCWG; 17 - VVTSGAGG; 18 - RUJRHWBF; 19 - WTCRCVAF; 20 - DRWUETSE; 21 - WJITVSCD; 22 - SIFTARUD; 23 - WGVHRITC; 24 - DFSGTHHB; 25 - IEEGSGVB; 26 - ICBIFEJA; 27 - ABRIHDIA; 28 - AAHJBCCW; 29 - HVBCDAIV; 30 - HURCTWHV; 31 - ATHDWVCU; 32 - ARAEJTJT; 33 - IJUESSET; 34 - IIFVDRDS; 35 - AHCVHJVS; 36 - AFTFBHFR; 37 - JEJEEGAJ; 38 - JDCEVFWI; 39 - BBWDADRI; 40 - BAICRCBH; 41 - IWFCTBTH; 42 - IUVIFWTG; 43 - BTSIIVHG; 44 - BSEJCUVF; 45 - JJBGESJE; 46 - JIRGVRIE; 47 - BHHHAJDD; 48 - BFATRHRC; 49 - REUTJGFC; 50 - VDGUSFEB; 51 - CCDRFEWB; 52 - VATUHCGA; 53 - JWJTBBAW; 54 - UVCTDAWW; 55 - CTSWUVFV; 56 - VSIVWUAU; 57 - RRBVJTWU; 58 - VIWBSRRT; 59 - CHIAFJBT; 60 - VGFBHITS; 61 - SEVCCGSR; 62 - WDSCEFGR; END - DCEDVEUS.

PRINCE OF PERSIA — A második szint után pályát ugorhatunk, ha megnyomjuk a '**CAPS LOCK**' és az '**L**' billentyűket egyszerre.

RETURN OF THE JEDI — '**F2**'-vel pályát válthatunk, ha a HIGH SCORE táblába beírjuk: **DARTH VADAR**.

RICK DANGEROUS 2. — Ha beírjuk a HIGH SCORE táblába a **POOKY** nevet, örökéletet kapunk.

ROAD BLASTERS — '**F**' segítségével üzemanyaghoz juthatunk, '**S**' pedig pályát ugrik, ha begépeljük játék közben: **LAVILLASTRANGIATO**.

ROBOCOP 2. — A CHEAT billentyűket előcsalogathatjuk a játékból, ha a címképernyőn '**SPACE**'-szel elválasztva begépeljük: **SERIAL INTERFACE**.

ROCK AND ROLL — A szint, ahol kezdeni akarunk meghívható egy kis trükkel. A címképernyő szürkére váltásakor be kell gépelnünk egy **AAXXBB** szerkezetet, ahol **AA** a szint száma, ahova el szeretnénk jutni, **BB** az AA fordítottja, pl. AA = 05, akkor BB = 50, **XX** pedig az '**X**' billentyű kétszeri lenyomását jelenti.

ROTOR — A szintkódok a következők: Level 1 - GAG; Level 2 - LIP; Level 3 - FLY; Level 4 - MEN; Level 5 - AWE; Level 6 - TNT.

SAINT DRAGON — Az örökélethez játék közben '**CAPS LOCK**' bekapcsolása mellett gépeljük be: **DECAFFINATED**.

SATAN — Az örökélet a játék első részében: '**ALT**'+'**1**'+'**D**'. A második részben: '**ALT**'+'**2**'+'**M**'.

SHINOBI — Az örökélethez gépeljük be **PAUSE** után: **LARSXVIII** (a végén 3 db. kis 'i' betű!).

SIM CITY — 10.000 $-ral gazdagabbak lehetünk, ha '**CAPS LOCK**' bekapcsolása után beírjuk: **FUND**.

SKIDZ — A tűzgombbal egyidejűleg nyomjuk meg a billentyűzeten az '**ALT**' billentyűt, majd eközben a '**C**'-t is, hogy örök energiához jussunk.

SLY SPY — A kód: **007**, ill. ha még játék közben beírjuk azt, hogy: **SHAKEN NOT STIRRED**, akkor örökéletünk is lesz.

SPHERICAL — Szintváltást oldhatunk meg a számbillentyűkkel, ha a kezdőképernyőn begépeljük: **BLADERUNNER**.

SPY WHO LOVED ME — Az örökélethez az első címképernyőn írjuk be: **MISSMONEYPENNY**.

STORMTROOPER — Ha több életre lenne szükség, csak nyomjuk meg az '**F9**'-et, miután a HIGH SCORE táblába beírtuk: **JAMES CAMERON**.

STREET FIGHTER — Az örökélethez játék közben be kell írnunk: **STREET CHEAT**.

SUPERCARS — A 2. szint kódja: ODIE, a 3. szinté pedig: BIGC. Ha 500.000 $-t akarunk, akkor a kódkérésnél adjuk meg: **RICH**.

SWITCHBLADE — Miután a HIGH SCORE táblába beírtuk: **POOKY**, az '**1-5**' billentyűkkel kiválaszthatjuk a megfelelő szintet.

SWORD OF SODAN — Pályát válthatunk '**ENTER**'-rel, ha a HIGH SCORE táblába beírjuk: **NANCY**.

TEST DRIVE 2. — A legközelebbi benzinkúthoz a legrövidebb idő alatt úgy juthatunk el, ha játék közben begépeljük: **GAS**.

TIME MACHINE — Örökélethez úgy juthatunk, ha a HIGH SCORE táblába beírjuk: **DIZZY**.

TITUS THE FOX — A szintkódok: 2625; 8455; 2974; 4916; 1933; 0738; 2237; 5648; 6390; 8612; 4187; 1350; 9813; 5052; 3360; 2045;

TOTAL ECLIPSE — Az örökélet eléréséhez meg kell nyomnunk egyidejűleg az '**1**', a '**9**' és a '**tűz**'-gombot.

TOYOTA CELICA RALLY — Időmegállítás: a verseny kezdetén '**CTRL**'+'**C**' egyszerre.

UNREAL — A pályaváltás '**RETURN**'-nel történhet, ha begépeljük: **ORDILOGICUS**. Ezt a nagyszerű manővert azon a képernyőn kell megtennünk, amelyiken sárkánnyá fejlődnek a golyók.

VIKING CHILD — A kódok a következők: **SHARKMAN**, **NYMHARSY**.

UNTOUCHABLES — A pályaváltás elérhető az '**F10**'-zel, ha a kezdőképernyőn begépeljük: **SOUTHAMPTONGAZETTE**!

WOLF CHILD — A címképernyőn írjuk be: THE **PERFECT KISS**. Örök fegyvert kapunk.

XYBOTS — Örökéletet úgy nyerhetünk, ha a HIGH SCORE táblába beírjuk: **ALF**.

Z-OUT — Az örökélethez meg kell nyomnunk egyidejűleg a '**J**' és a '**K**' billentyűket.

ZOOM — Bármelyik pályán kezdhetünk, ha játék előtt megnyomjuk az '**F10**'-et.

IBM PC

Az elkövetők:
Eglesz Dénes, Budapest
Lánárd László, Budapest
OGYI & SKULL from Interfrigo Software House
Sitkei Levente, Budapest
Várady Tamás, Budapest

BATTLE ISLE — Valahol azt olvastam, hogy nem lehet a gép ellen játszani! Dehogynem! Írjuk az OPTIONS almenüben a pályakódot CONRA-ra, és csodák csodája, immár a gép is beállítható, mint játékos. A játéknak egyébként 3 verziója forog közkézen.

Eredeti verzió — 2 játékos pályák: first, ghost, gamma, marss, eagle, metan, foton, polar, tiger, snake, zenit, donnn, vesta, oxxid, demon, giant;

Eredeti verzió — computer pályák: conra, phase, exoty, mount, fight, rusty, fifth, vesuv, magic, space, valey, testy, terra, slave, never, river;

Eredeti verzió — bonus pályák: storm, europ;

DATA lemez #1 — 2 játékos pályák: first, ghost — pályák módosítva;

DATA lemez #2 — computer pályák: conra, phase, exoty, mount, fight, rusty, fifth, vesuv — pályák módosítva;

DATA lemez #2 — 2 játékos pályák: clock, losag, bombs, comet, pearl, miror, romel, magma;

DATA lemez #2 — computer pályák: block, watch, lagun, birma, serpt, rambo, yukon, point, frogs, italy, lines, varus, sound, tweak, nipon, flair, arrow, korso, nouth, fjord, donor, leyes, jumpy, werft;

EPIC — A küldetések kódjai a következők: AURIGA, CETUS, CEPHEUS, FORNAX, APUS, CAELUM, MUSCA, CORVUS, PYXIS.

EYE OF BEHOLDER — A CoV 25-ben közölt kódokat szeretném folytatni, ill. helyesbíteni: PAJZS,4,3 - SHORT; PAJZS,5,1 - REAR; TOJÁS,4,3 - FITNESS; TOJÁS,3,3 - USING; TOJÁS,5,3 - TOUGHNESS; FLAIL,1,1 - WEALTH; FLAIL,5,3 - WIZARD; FLAIL,4,3 - OFFICIALS; CHAIN,2,1 - HOUND; MAIL,3,3 - DISTURBING; MAIL,4,2 - FLAMING;

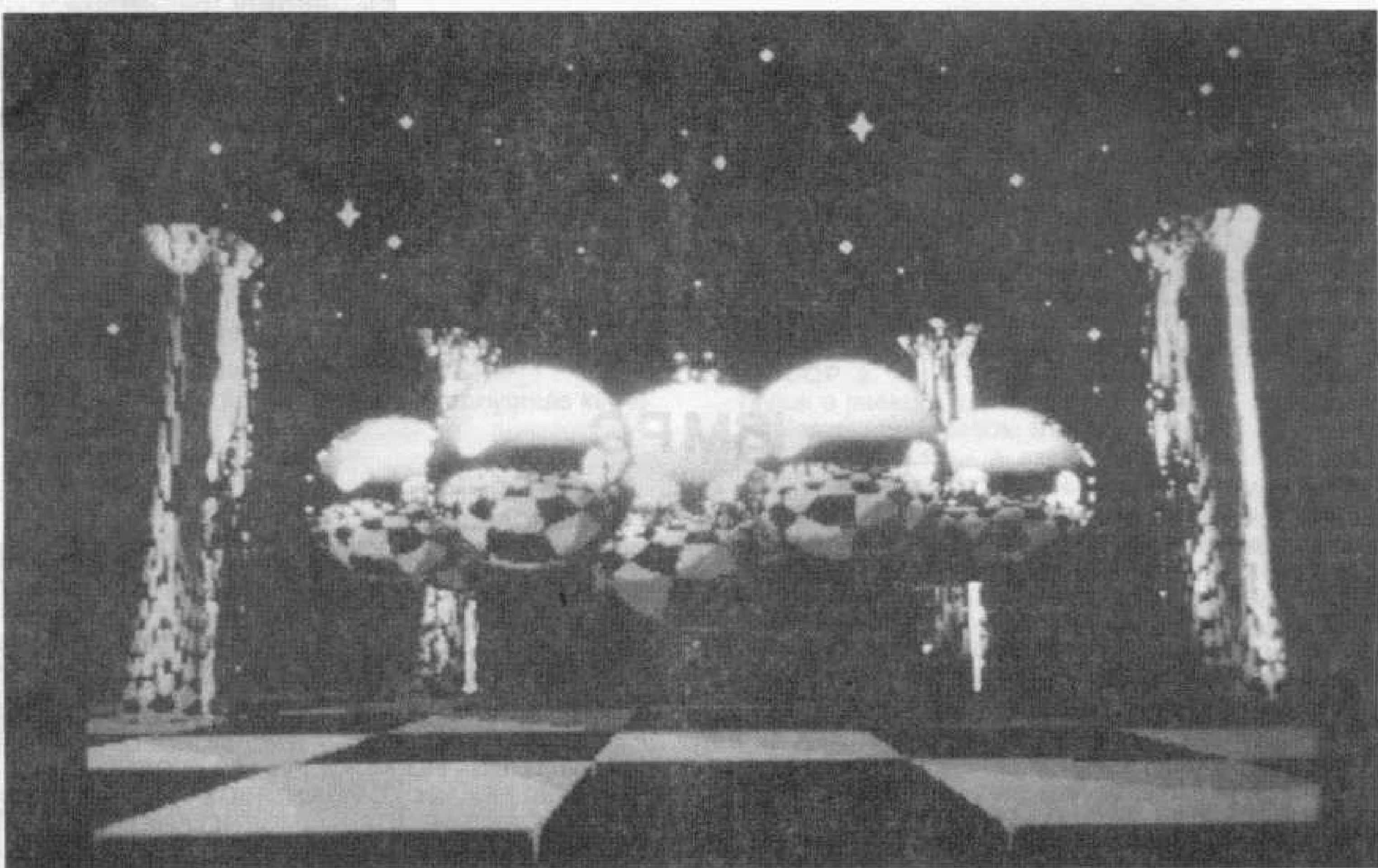
LEMMINGS — Itt következnek a kódok: Level - FUN - TRICKY szerkezettel: 1 - nincs - HCENLMNPDS / 2 - IJJLDLCCCL - CMNLMFLQDX / 3 - NJLDLCADCY - CAJJLDMBEV / 4 - HNLHCIOECW - IKHNLMBCEW / 5 - LDLCAJNFCK - NHNLMBADES / 6 - DLCIJNLGCT - HLDMCMNEEW / 7 - HCAOLNLHCV - LDMCAJNFEN / 8 - CINNLDLICJ - LICIJNNGEM / 9 - CEJHMDLJCN - MCAOLLDHES / 10 - IJHMDLCKCS - CMNNLIIEW / 11 - NHMLHCALCT - CEKJOLOJEJ / 12 - JOLHCMOMCV - IKJOLICKEO / 13 - MDLCAKLNCS - NJOLICALEK / 14 - DLCIJNMOCM - JOLICMNMEX / 15 - LCANNMDPCJ - OLICAKLNEL / 16 - CIOLMDHOCN - LMBIJNOOEY / 17 - CEJHLFLLBDX - ICANLMLPED / 18 - IKHNFHCCDL - CINLMDMQET / 19 - OJLNHCEDUS - CAKHNNIBFN / 20 - HLFLCINEDS - IJJLFMCCFR / 21 - NNHCAKLFDS - NHLFMCEDFQ / 22 - FLCIJLLGDU - HLFMCIOEFW / 23 - LCENLLFHDV - NNICEKLFFJ / 24 - CMONNNHIDX - FICMJLLGFX / 25 - CAKJMNHJDT - MCENLLFHFY / 26 - IKHMFLCKDW - BINNNFIIFM / 27 - NJMFLCALDU - CAJJMFMJFR / 28 - HONHCIOMDS - MJJONICKFU / 29 - OFHCAKNNDV - NHMFMCALFV / 30 - NHCMJNOODJ - HMFMCIOMFP;

LOMBARD RALLY — Kimentett állás és pénz. A 4-7. byte az érdekes. Ide célszerű az FFFFFF0F-et írni.

SIM CITY — A kimentett játékállás 3108. byte-jától kezdődik a pénzmag.

SPACE ROGUE — A CoV 25-ből nem derül ki, hogy hogy lehet átjutni *Vilanie*-n. Nos — legalábbis PC-n — először repüljünk ConVecEast-re, és a kocsmától délre lévő ajtó mögött talk-oljunk az emberkével. Itt ne azt mondjuk, hogy „You are tiszta hülye", mert az nem frankó! Elmeséli, hogy az a kedves kis asszonykája elment a Fekete Szektához. Ad egy holopicture-t, hogy „Find her wife". OK. Menjünk a Sigure-ba. Itt a férj nevét mondjuk meg a meditáló nőnek a nagyteremben. Ő azt mondja, hogy a férj jöjjön érte... Lets go! Vissza a ConVecEast-re! A férj nincs elragadtatva a választól. Ő bíz' nem megy! Ad viszont egy amulettet, ami megvéd Vilanie-től! A Manchi-Egg az ő szobája mögött van. Irány Sir Gut. Ő azt mondja, hogy tök jó, hogy megtaláltuk a tojást, de az út túl hosszú, és addig tuti, hogy kitör a háború. Szerencsére hallott egy bohókás profról, aki feltalálta a Warp Drive-ot! Mehetünk a Micon IV. Outpostra. A prof beszereli a kütyüt, és kéri a koordinátákat: GC 3409... És már mehetünk is. A Manchi-k rendszerében jó sűrűn mentsünk állást a temérdek Vulture miatt.

STREET ROD — A kimentett játékállásban kotorászhatunk. A 16-19. byte-ra célszerű nagy számot írni (pl.: FFFFFF0F), mivel itt a pénzt tudjuk növelni. A kis cseles felcseréli a byte-okat. Az itteni példa 268.435.455,- dollárt hoz a konyhára, ami egy ilyen játékban nem hátrány.



≈DEMOLÓGIA≈

Már több helyen találkozhattunk demó-rovattal és/vagy demókról szóló cikkekkel, de ezidáig a **CoV** hasábjain még nem jelent meg ilyen témájú írás. Mindenképpen újításról van szó, így kíváncsiak vagyunk arra, hogy az olvasótábor igényt tart-e később is hasonló irományokra. Ezúttal izelítőt adunk arról, hogy mi történt az utóbbi egy-másfél évben, az amúgy igen termékeny demószintéren...

Azoknak, akik kevésbé járatosak ebben a tudományban, egy kis történelmi áttekintést állítottunk össze. Talán kezdhetnénk azzal, hogy mi is az a demó. Sokan, ha meghallják ezt a szót egyszerűen nem tudják mire vélni a dolgot. Esetleg valami játék, vagy felhasználói program bemutató változata? Kétségtelen, hogy ilyen demók is léteznek, de most nem ezekről lesz szó. Maga a szó a „demónstration" rövidítéséből származik, és annyit tesz, mint bemutatás, demónstráció. Ebből könnyen kiderül, hogy valamiféle látványról lehet szó. Grafikák, zenék, futószövegek, programozási trükkök, fortélyok halmaza, de ennek az egésznek mi az értelme? Egyes számítógép tulajdonosokat teljesen hidegen hagyja a programozásnak ezen irányzata, főleg azokat a PC-seket, akik pályafutásuk során az adatbáziskezelésen még nem nagyon jutottak túl. Ahhoz, hogy a problémát jobban megértsük, utazzunk a múltba. Úgy 1983/84 táján C64-en kezdtek megjelenni az első játszható programok. Ennek mindenki nagyon örült, de senki sem tudta mire vélni a játékok elején látható rövis kis bevezetőket, vagy talán nem is nagyon érdekelt senkit.

Természetesen az illegálisan feltört stuffokról van szó. Szóval a programok elején egyre gyakrabban jelentek meg hoszabb rövidebb rutinok, melyeket nem a software-t forgalamazó cég helyezett el. Kialakultak az első cracker csoportok (azon egyének összesége, akik álnéven feltört programokat terjesztettek pl. ***SECTION 8, CRACKMAN***) azzal a célzattal, hogy játékterjesztő tevékenységükkel gyorsan nagy hírnévre tegyenek szert. Teltek múltak az évek, és úgy 85/86 táján már nem volt elegendő a képernyő kiszínezése, vagy egy-egy szánalmas sprite felvillantása, így hát megjelentek az első színvonalasabb intrók. Az intró nem más, mint az introduction azaz bevezető rövidítése. Az akkori hírességek (***DYNAMIC DUO, 1001 CREW, IKARI, FAIRLIGHT, HOTLINE, TRIAD*** és Amerikában az ***EAGLE SOFT INC.***) már nem elégedtek meg az elavult unalmas trükkökkel, új ötletek után néztek. Ekkor találkozhattunk először valamirevaló scroll-lal, raszterhurkákkal, logokkal és nagyon fontos elemként belépett a zene! Így a csapatok hírnevét már nem csak a feltört programok mennyisége, hanem a színvonalas, sok esetben szép intró is öregbítette.

Kezdők számára persze tisztáznunk kell néhány fontos kifejezést.. A scroll, szó szerint tekercselhető papírt jelent, azonban ebben az esetben a képernyőn elhelyezett futószövegről van szó. A későbbiekben aztán kismillió
változata jelent meg; kisscroll, nagyscroll, hullámzó, pattogó, villogó stb. Játékok esetében tovább bővül a jelentés, hisz bármely begördülő és tovafutó objektumot scrollnak minősíthetünk. A magyar nyelvben több fordítás is elterjedt; képernyőgörgetés, futószöveg, fényújság (??), de valahogy egyik sem az igazi. Szóval maradunk a scrollnál! A logo a mindennapos életben is elterjedt kifejezés, egy-egy cég, jelen esetben az adott csapat nevének látványos megjelenítése. Általában egy színes állófelirat, de ez nem törvényszerű, mert az intrók fejlődésével elterjedt a jobbra-balra, majd a későbbiekben a fel-le mozgatás is. A raszterhurkák, vagy csíkok, azaz a képernyőszín, vagy más színregiszter soronkénti váltásával tovább növelték a bevezetőprogramok látványát. Fontos lépés volt, hogy ekkortájt a különböző csoportok már tudomást szereztek egymásról és egy láthatatlan erő tartotta őket össze, amit scene-nek, magyarul színtérnek nevezünk. Ez abban mutatkozott meg, hogy a játékok előtt üdvözölték egymást, és találkozókat, ún. copy-partykat szerveztek. Ahogy a C64 tulajdonosok tábora növekedett egyre több olyan programozó is szeretett volna hallatni magáról, akik amúgy nem jutottak megtörhető játékhoz, így valami más módot kellett választaniuk. Tehát az intró már nem tartozott szorosan egy illegális programhoz, egyre inkább teret hódított önálló változata a demó. Létrejöttek az első legális csapatok (***ZETREX, DEXION, TRIANGLE, BEYOND FORCE, FIRE EAGLE, CONTEX, SUPER SWAP SWEDEN*** a későbbi ***HORIZON*** stb). Az első demók még igencsak intró jelleget mutattak, de ahogy a komolyabb sűrítők terjedni kezdtek, egyre több adat fért el a memóriában és ennek hatására egyre komolyabb programok is születtek. A demóprogramozás lassan művészetté vált, és a csoportok egyre több új ötlettel rukkoltak elő. Szerencsére a C64-es sok hibájára derült fény, így lehetővé vált az alsó-felső ill. az oldalkeretek eltávolítása, a képernyő fel-le rángatása, egy negyedik digitális csatorna felhasználása és számtalan egyéb — korábban elképzelhetetlen — megoldás látott napvilágot. A multiplexelt sprite-okkal pl. megnövelhették a gép szerény nyolc darabos készletét, kezdetben csekély mértékben, de ahogy a demózás fejlődött ez egyre inkább kitolódott a leheteséges maximum felé (60-70). A programok lassan kinőtték a 64 kbyte-os keretet és elkerülhetetlenné vált az utántöltés, így megjelent egy új irányzat az ún. megademó. Az első változatokban ezt úgy oldották meg, hogy míg az egyik rész a képernyőt elfoglalta, már töltődött is a következő. Ez aztán hamar kiment a divatból, mert a lemezműveletek sok időt vesznek igénybe és ez némely esetben a látvány rovására ment. Tehát a demórészeket külön loaderrel kötötték össze, s ez az irányzat jobb híján C64-en a mai napig is tartja magát. A scene következő nagy vívmánya a lemezújságok megjelenése volt (*Sex'N'Crime, Mamba*, Magyarországon a *„Fölény"*). A hírekből, újdonságokból, demó ismertetőkből és toplistákból mindenkit informáltak, és a színtér komoly szervezetté alakult. Azonban időközben (87) megjelent az Amiga, és egyre több csoport tért át az új rendszerre, amely kifejezetten támogatja a látványcentrikus programozást. Az Amiga scene kialakulásához nem kellett sokat várnunk, úgy 88 környékén már komoly crackercsapatok tevékenykedtek (BAMIGA SECTOR ONE & KENT TEAM, TRISTAR, ***QUARTEX, WORLD OF WONDERS, ACKERLIGHT, SPREADPOINT, PARANOIMIA*** a későbbi ***SKID ROW***), de már találkozhattunk az első demógroupokkal is (***WILD COPPER, TRIANGLE, FAIRLIGHT & NORTHSTAR, PIRANHAS, PHENOMENA, RED SECTOR, BRAINSTORM, SCOOPEX, ANARCHY***). Két irányzat alakult ki, ami a mai napig is tartja magát. Az egyik csoportba az ún. DOS alapú programok tartoznak, míg a másik komolyabb stílust a trackload stuffok képviselik. Ez utóbbival érdemes egy kicsit bővebben foglalkoznunk. Kezdetben a 64-en kialakult szokást követték: több rész egymás után loader rutinnal összeláncolva. Gyakran az egyes részek semmi összefüggést nem mutattak, s magának az egész kreálmánynak nem is adtak külön nevet, egyszerűen Megademó! Az igazi áttörés egy ***Slayer*** nevezetű úriemberhez fűződik, aki a finn ***SCOOPEX*** egyik neves codere volt akkoriban. Nos, a forradalmi ötletet az jelentette, hogy a trackloaderes demóban nincs külön töltőrész, tehát az egyes részek dinamikusan követik egymást. Szinte észre sem vesszük, hogy a lemezműveletek mikor zajlanak, mert a program tempója magával ragadja a szemlélőt. Egy-egy látványosság csak másodpercekig foglalja el a képernyőt és a program egy kerek egészet alkot egyedi design-nal és egyetlen zene felhasználásával. Megjegyzendő, hogy mostanában C64-en is megpróbálkoztak (***ORIGO, FAIRLIGHT***) a stílus meghonosításával, több kevesebb sikerrel, mivel a hosszú várakozási idők vontatottá teszik a demót, és megkérdőjelezik a program élvezhetőségét. Visszatérve, Amigán az idők folyamán több külön műfaj vált elkülöníthetővé. A demók mellett találkozhatunk slideshow-kkal, musicdisc-ekkel illetve discmag-ekkel is. A slideshow képek, míg a musicdisc zenék gyűjteménye. A lemezes újságok színvonala szinte összehasonlíthatatlan a C64-en hasonló kategóriába tartozó programokéval. Többségük egy-két havonta többszáz oldalas terjedelemben jelenik meg (*Zine, Mc.Disk, ICE, Raw, Hack-Mag, Top Secret*). A demókban felelhető rutinok főként a gép két alapvető képességére épülnek. A blitternek köszönhetően a poligon objektumok programozása rendkívül gyorssá és egyszerűvé vált, míg a copper támogatja a raszterátmenetek és plazmajelenségek megjelenítését. Külön érdemes említést tenni a mostanában beinduló PC-s színről. Eddig az jelentette a problémát, hogy a konfigurációk különbsége miatt nehéz volt egységesen minden gépen működő demót kreálni. Manapság azonban elfogadottnak tekinthetünk egy minimális standard, 286-os VGA kiépítést, Sound Blasterrel, amit a legtöbb demó ki is használ. Így szép lassan szaporodni kezdtek a PC-s csapatok is. Találkozhatunk egy-két igazi öreggel (***TRISTAR & RED SECTOR, FAIRLIGHT, SKID ROW***), ugyanakkor újabb tehetségek is felbukkantak mostanában (***SPACEPIGS, ULTRAFORCE***, valamint és nem utolsó sorban hazánk vezető csapata a ***TWIN SECTORS***). Manapság a demók elértek egy igen magas professzionális szintet, ami azzal jár, hogy egy-egy színvonalas produkció elkészítésére több hónapos szorgos munka szükséges. Ehhez a folyamathoz nagyban hozzájárult, hogy egyes copy-party-k demó-

versenyén többezer dolláros nyereményeket osztanak ki. A most nyáron Dániában megrendezésre került **HURRICANE-BRUTAL** party közel 20.000,- $ összdíjazású volt!

A következőkben a tavalyi és idei év legprofibb munkái közül válogatunk. Egyfajta áttekintést nyújtunk azoknak, akik nem nagyon járatosak a demók világában, és azoknak a gyűjtőknek, akik kollekciójából esetleg még hiányzik egy-két komolyabb darab. Profiktól ezúttal elnézést kérünk, de a válogatás során nem a programok kora, hanem azok minősége volt a döntő!

AMIGA DEMÓK

VIRTUAL WORLD/*TOMSOFT*

Ki ne emlékezne *Thomas Landspurg* korábbi nagy botrányt kavart produkciójára a *„Trip To Mars"*-ra, amit 1990-ben a ***RED SECTOR/SILENTS*** party-n a programozó távolléte miatt disqualifikáltak. *Thomas* nem adta fel, és a tavaly Norvégiában megrendezett ***CRYPTOBURNERS/DEXION/FAIRLIGHT*** konferencián új ötletével ismét bevonult a számítógépes vektorgrafika történetébe. Megalkotta Amigán először a kör alakú filled vektorokat, melyekkel korábban elképzelhetetlenül komplex objektumokat kreált, és mozgatott a három főtengely körül. A demó első része egyfajta bevezetőnek tekinthető, mert csak eztán jön a lényeg, mikor az újdonsült módszerrel egy rövid SCI-FI történet bemutatására vállalkozik. A 2019-ben játszódó esemény egy új bolygó, a KL JON felfedezéséről szól, s szinte megelevenedik képernyőnkön a hangulatos zenei és grafikai aláfestés hatására. A képek egyébként egy francia grafikus *C-Dyrk* nevéhez fűződnek, aki korábban nagy sikereket ért el **DEMONS** csoportnév alatt kiadott slideshow sorozatával. A poligonokból felépített ráják, halak, tengeralattjárók, és űrhajók tökéletesen simulnak az állógrafikák világába (*lásd* ***CoV 26****. címlapján*), és a két alkotó összmunkáját dicsérik. *Thomas* ezzel a programmal és előző munkáival egy új stílus alapköveit helyezte el, amit vektorfilmnek nevezhetünk. Ezen a vonalon azóta több kiváló produkció született, köztük az emlékezetes öt lemezt felölelő **„Odyssey"** az ***ALCATRAZ*** gondozásában. *Thomas*-ról egyébként olyan hírek terjednek, hogy ideiglenesen Franciaországból Afrikába költözött. A rajongóknak vigasztalásul annyit, hogy természetesen az Amiga nem maradt otthon, és a közeljövőben valami újdonság várható a mestertől.

DECAYING PARADISE/*ANDROMEDA*

Szintén az előbb említett party-n ért el helyezést az egyik legkiválóbb norvég csapat. Az ANDROMEDA tavaly nyár óta újabb három demóval lepett meg bennünket, s meg kell mondani, hogy egytől egyig kiváló produkciókról van szó. Az előfutárnak tekinthető **„Decaying Paradise"** kivitelezés szempontjából semmi kívánnivalót nem hagy maga után. A változatosság kedvéért ez a program is vektorgrafikára épül. Kezdetben egy visszaszámlálás formájában, majd egy olyan gyűrű alakú scrollt láthatunk, melyet a képernyő előtt elhelyezett fényforrás világít meg. Ez az úgynevezett „light sourced" grafika mostanában újra kezd teret hódítani a demók világában. Kezdetben a fényt kibocsátó pont nem mozdult, míg manapság az jött divatba, hogy mind az objektum, mind a fényforrás helyzete változik, így az árnyékhatások kiszámítása sokkal összetettebb matematikai műveleteket igényel. Sőt egyes programokban három különböző fényhatást alkalmaznak, ami annyit jelent, hogy a három alapszín a zöld, a piros és a kék saját pályán mozog, ezzel a látvány tovább fokozható. Ezt követően egy olyan filmtekercset láthatunk, melynek elgördülő kockáiban különböző poligon testek animálnak. Az utolsó, és egyben legcoolabb effekt egy rövid életű C64-es csoport, a ***Super Swap Sweden*** régi ötletének továbbfejlesztése, egy szinuszosan mozgó henger, és az a köré csavarodó scroll formájában. Ez tényleg nagyon jól néz ki, így mindenkinek ajánljuk, hogy győződjön meg róla saját szemével, nem bánja meg!

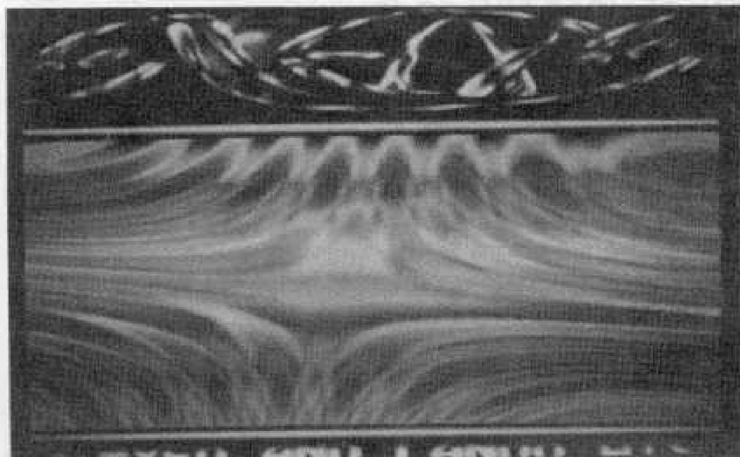
ICE/*THE SILENTS*

Emlékszünk még a hajdanán, C64-en kiadott demókra, amikor 8 szerencsételen sprite egy kék raszterhurka körül keringett? Hát igen, de szép is volt az akkoriban úgy '87 táján, mikor a ***SILENTS*** első próbálkozásait láthattuk. Azóta a csoport nagy változáson ment át. A korábban kizárólag svéd tagok mellett most felfedezhetünk dán és újabban francia diviziót is. *Ronan*, aki azóta az ***ANARCHY*** kedvéért sajnos elhagyta a csapat kötelékét, mint coder első munkájával szépen debütált. Ő az első programozó, akinek sikerült HAM grafika (*Boris Vallejo* festménye) felett poligon objektumokat mozgatni, és ugyanezt megtenni egy több szintű Beast parallax scroll előterében, valamint négy sinscroller mozgatásával egyidőben is. Egyébiránt a technikáról annyit, hogy egyszerű trükkről van szó, a kép felett megjelenő vector objektum természetesen csak sprite-ok használatával lehetséges. A továbbiakban figyelemre méltó a gömbformájú tűzijáték, nem beszélve a többszáz plotból álló golyó affin torzításáról. Vektorrutinja soha nem látott dinamikával mozogja alakzatait és transzformálja más objektumokká. A hatás jól érvényesül a képernyő méretű kockákból álló scrollnál, és olyan összetett testeknél mint a **Nintendo** féle **Gameboy**.



GLOBAL TRASH/*THE SILENTS*

„Az egyetlen tény, amit biztosan tudhatunk a jövőről az az, hogy fantasztikus lesz" — Artur C. Clarke (1962), a 2001. Űrodüsszeia írójának mondatával indul a ***SILENTS*** dán diviziójának party-demója. Már a credits mindent elárul, mikor megtudjuk, hogy a ***Dromacore***-ból ismert művészpáros, *Mikael Balle* (grafikus) és *Jesper Kyd* (zenész) négy hónapig tartó közös munkájáról van szó, melyet *Sunjohn* programozói tevékenysége kelt életre. Az alkotói hármas azóta felbomlott, *Sunjohn* az ***ANARCHY***-ba távozott, míg a fennmaradó duó a ***CRIONICS*** codereivel lépett egyességre. Bizonyos hírek szerint Koppenhágában egy studiót hoztak létre, ahol öten tevékenykednek, s többek között itt hozták létre a **„Global Trash"** második részét, a program csak videón elérhető folytatását, illetve a Karácsonykor kiadott kétlemezes **„Hardwired"**-et is. Ennél a munkánál az az első szembetűnő jelenség, hogy rögtön a töltés utáni első másodpercben megszólal a zene, s ha a továbbikban nyitvatartjuk a szemünket, nem győzünk pislogni a szebbnél szebb ray tracing animációk láttán (kép a **DEMELÓGIA** fejezet elején), vagy ha még ezen sem akadunk fel, akkor vessünk egy pillantást az egy pixeles RGB plazmára:



Ez tavaly áprilisban még egyedülálló volt a világon. Ezek után csak úgy zárójelben említjük meg a 16 színű cycle effekttel ellátott vektorobjektumokat, és a mostanában annyira elcsépelt csavarodó poligon kockákat, az ún. rubber cube-ot valamint a pontokból összeállított zoom-oltatott gömböt. Ezt kár lenne kihagyni!

SUBSTANCE/*QUARTEX*

Akik még nem látták ezt a demót, gondoljuk most kicsit meglepődtek. A legendás ***QUARTEX***, a leghírhedtebb cracker csoport az Amiga történetében; Úgy 1986 táján, amikor egyesek még C64-esről sem álmodtak, ők már az első **A1000** játékok feltörésén fáradoztak. Pályájuk folyamatosan felfelé ívelt, s kb. 2 évvel ezelőtt érték el a csúcsot, majd egy hosszú csendes szünet következett, és úgy nézett ki, hogy a csapat megszűnik. Ekkor jött kapóra a francia-dán ***PARADOX*** felbomlása, így a team Franciaországi diviziója teljes egészében belépett a ***QURTEX***-be. Két alcsoportot hoztak létre: a ***Specials***-t, és az ***Alliance Design***-t, mely utóbbi kizárólag PD programok írásával foglalkozik. Nekik köszönhetjük ezt demót, amely szerintünk nyugodtan besorolható az eddigi legjobbak közé. *Corto* (coder) ezúttal megmutatta, hogy kell kinézni egy demónak, ő hozta létre először azt az érdekes lepedőszerű plottermozgást, amit a program elején láthatunk, és olyan monumentális objektumokat kreált, mint a **„My Room II"**. Mit mondhatunk erre: nem látványos, de ötletes!



Ez eegy tipikus számitógépes szobáját mutatja be. Az ötlet egyébként a ***FAIRLIGHT*** hasonló című programjából származik. A demó vége felé egy kicsit mi is szerepet kapunk. A joy segítségével közlekedhetünk egy sötét folyosón, és meglátogathatjuk **QTX** szülőföldjét egy szimulátor szerű program segítségével. A program kiadása óta sajnos drasztikus változások mentek végbe a csapat életében. A francia ***QUARTEX***, mint olyan szinte teljesen megszűnt, a helyi software rendőrség szigorú intézkedéseinek köszönhetően. Az ***Alliance Design*** először önálló csoportként tevékenykedett, de néhány hónappal ezelőtt belső problémák miatt végül is felbomlott. Igazán nagy veszteség érte a demó területet!

ELYSIUM/*SANITY*

Ez a nemrégiben újraszületett német csoport igen hamar a világ élvonalába küzdötte magát. *Chaos* és *Panther*, a két kiváló programozó kemény munkája nyomán több kisebb nagyobb demó, musicdisc és egyéb látványos kreálmány kelt életre. Ebben a produkcióban feltétlenül érdemes megemlíteni az öt képet nagyító négy bitplane-es real time zoomert:



Ezenkívül jelentősek még a 144 vektorkockából összeálló transzformált objektek is, melyek mellesleg 50 Hz-es képfrekvencián futnak (ez annyit jelent, hogy minden egyes raszterciklushoz egy képfázis tartozik). Létrehoztak egy olyan majdnem teljes képernyős *Star Wars* scrollt, mely x tengely körül perspektívikusan forog, valamint az ő nevükhöz fűződik az első konkáv sakktábla, és egy olyan vektorkocka, melynek minden oldalán egy nagyobb méretű scroll fut. A csapat további sikereihez tartozik a berlini **Amiga Expo**-n elért harmadik helyezésük, amit **„Flash For Fantasy"** c. produkciójukkal érdemeltek ki.

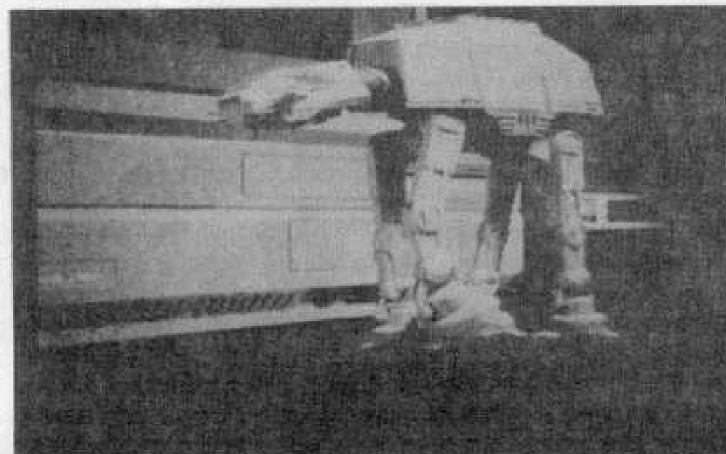
BLACK'N'WHITE SLIDE/*PENTAGON & DRIFTERS*

Általában a digitalizált képekből összeállított slide-show-k nem tartoznak a nagy fáradtságot és technikai tudást igénylő munkák közé. Ez esetben mégis kivételt teszünk, mert a program képeinek minősége, a zenei és grafikai körítés, a szokásosnál lényegesen kiemelkedőbb. Az összes festmény egy AD&D történet illuszrációjaként készült, és a képernyőn fekete fehér interlace üzemmódban jelenik meg. A zene több mint 8 perc hosszú, és tökéletesen tükrözi a grafikák által nyújtott hangulatot.



WALKER DEMO V1.0/*IMAGINETICS*

Feltehetően sokan emlékeznek az Amiga korai napjaiból ismert sétáló macskára. Ez is valami hasonló, azzal a különbséggel, hogy itt cica helyett egy a *Star Wars* trilógiából ismert birodalmi lépegető digitalizált fázisai láthatók. A digi képeket ügyesen mixelték össze az Amigát ábrázoló kézzel rajzolt grafikus háttérrel, és a gépezet zajával.



MENTRO/*REBELS*

Múlt év nyarán kapott szárnyra egy új szokás, ami azóta egyre erőteljesebben befolyásolja az Amiga demók megjelenését. Ezen őrület speciel a ***REBELS***-nek köszönhető, akik először a demó és az intró összevonásával létrehozták a dentrót, majd egy pár héttel később előrukkoltak egy BBS intróval, amit mentrónak neveztek el. A BBS (*Buletin Board System*) intró egyébként a mostanában külhonban széles körben elterjedt modemes adatbázisok telefonszámának hirdetésére szolgál. Lényeg az, hogy ezzel a kis szójátékkel egy mai napig tartó folyamatot indítottak el. Egyre másra jellennek meg a fintrók, mentrók, dentrók, kuntrók, funtrók, bontrók és egyéb szörnyűségek. Sokan már nem is gondolják végig a program nevét, csak úgy vagdalkoznak az idétlen nevekkel. Jelen esetben egy mega BBS intróról van szó, amely igen kellemes grafikai és programozói megoldásokat tartalmaz. Láthatunk egy nagyon cool *„Baal"* képet is (***lásd a címlapon!!!***), amely egy korábbi játék alapján ihletett és olyan copperplasmák tűnnek fel, amilyenekkel korábban még nem találkozhattunk. A legnagyobb poén, a cirillbetűs ***REBELS*** logo a program végén látható. I tak dalse!

RAY OF HOPE 2/*MAJIC 12*

Csak azért mutatjuk be ezt a programot, mert alapmű. Ha valaki még nem ismerné, feltétlenül nézze meg, hisz szerény hazánk demótörténetének egyik alapművéről van szó. Ez a demó elődjéhez képest, ha lehet még százszor jobb. Egyértelmű, hogy abban a pillanatban mikor megjelent Magyarországon a legszínvonalasabb munka volt, de azóta sajnos nem nagyon tűnt fel olyan merész próbálkozó, aki veszélyeztette volna a király hatalmát. Ez leginkább annak a ténynek köszönhető, hogy a csoporton belül dolgozik egy fantasztikus képességekkel megáldott grafikus: név szerint *Rack*, aki jelenpillanatban a magyar scene büszkesége.

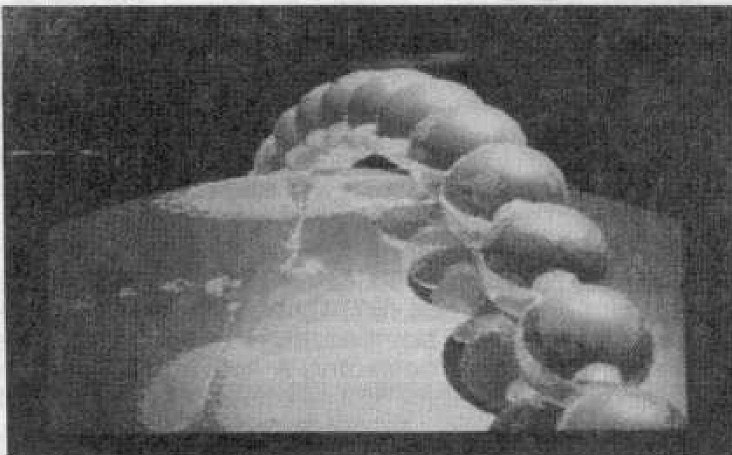


Annak idéjén, mikor a Eurochart még megjelent, a neve gyakran szerepelt a legjobb tíz között magával a demóval egyetemben. Ezzel ő, illetve a ***MAJIC 12*** az első olyan csapat, amely kivívta a nemzetközi scene elismerését. Emberünkről még azt is tudni kell, hogy egy fekete fehér Junosty tv-vel dolgozott! A programban egyébiránt a legkülönbözőbb grafikai megoldások mellett találkozhatunk egy új típus interferencia effektussal, ahol nem körök, hanem

különböző hullám, illetve más geometrikus alakok mozgatásával értek el érdekes hatást. Szerencsétlen ***FIRE CREW*** tagokat gúnyolandó, egy nagyon szép kék-piros copper varázst láthatunk, majd különféle kisebb plotter- és bobrutinok után utazhatunk egy vektoralagútban, valamint megtekinthetünk egy kevésbé sikerült új típusú RGB plazmát. A demó fénypontja az utolsó rész, ahol egy olyan karakterkészletet láthatunk, ahol minden betű testét más és más grafikai háttér képezi. A program zenei aláfestését, ami szintén kiváló *Dr. Bully*, a csoport norvég zenésze szerezte. Munkájuk eredménye, hogy tavaly szeptember 8-án megnyerték a **CCCCP** demóversenyét.

ALFA AND OMEGA/*PURE METAL CODERS*

„Kutatásaink vége az, hogy visszaérkezünk arra a pontra, ahonnan kezdetben kiindultunk" T.S.ELIOTT. A mostanában oly divatos idézetek egyike ebben a demóban is megtalálható. Készítői sosem tartoztak a gyenge csoportok közé, s ezzel a programmal bizonyították. Megmutatták, hogy egy színvonalas program megírásához manapság már egyre több matematikai tudás szükséges. Kidolgoztak egy meglehetősen gyors vektorrutint, mellyel bejárhatjuk egy labirintus belsejét, s ami a későbbiekben hirtelen egy ***PMC*** logo-vá alakul. Felvillantanak nekünk egy 5 bitplanes Coca-Colás dobozt, majd egy új ötlettel rukkolnak elő. Adva van egy gömb, amin különféle fractal grafikák scrollozódnak illetve animálnak, a forgás illúzióját keltve, majd ezt körbeveszi egy olyan kocka, melynek csak az élei láthatók, s a kettő együtt különböző irányokban komplex forgómozgást végez. Ezzel még nem értünk a végére, mert következik egy olyan ray tracelt fractal animáció, ami az eddig megjelent összest veri, beleértve az Enigmát is.



A parádé folytatódik egy folyamatos körrel határolt mandelbrot mozgató rutinnal, s egy végtelenített grafikai megoldással fejeződik be. A látvány *Cocy* és *Vaguard*, a két programozó matematikai tudását dicséri.

GUARDIAN DRAGON/*KEFRENS*

Tavaly szomorú esemény rázta meg demóscene-t, mégpedig az, hogy az egyik leghíresebb és legtevékenyebb dán csoport feloszlott. Nem hiába írjuk, hogy legtevékenyebb, mert fennállásuk óta összesen nyolc megademót bocsájtottak ki, és akkor nem említettük az egyéb programokat, melyek nem tartoztak szorosan a megademó sorozat kötelékébe. A volt tagok a legkülönbözőbb csapatokba (***ANARCHY, FLASH PROD.***) távoztak. A felbomlás legfőbb oka az volt, hogy a dudák többsége pénzügyileg kezdte kamatoztatni programozói tudását, így a teljes semmittevés jellemezte a csoportot. Ez egészen egy szép szeptemberi napig tartott, mikor néhanyan úgy gondolták, hogy „felélesztik a piramisok korábban kihunyt szellemét". Megszületett az új ***KEFRENS***! A Dániában tartott ***STATIC BYTES/LIGHT*** party egyik helyezettje ez a demó, amely 3 srác kemény munkája. *Laxity*, a programozó felújított néhány régen elfeledett ódivat effektet. Ezek közé tartozik az a space-scroll, amit mindjárt az elején láthatunk, majd a **Mental Hangover**-ből ismerős sakktáblán pattogó golyókkal találkozunk, s egy igen szépen stencilezett vektorrutinnal. A program futását *R.W.O.* grafikái színesítik és *S.L.L.* zenei aláfestése kíséri. A befejező részben megismerkedhetünk *Kefren* fáraó és rajongóinak történetével. (*Lásd* ***CoV 27.*** *címlapján*)

JOYRIDE/*PHENOMENA*

Szinte lehetetlen a demókról úgy értekezni, hogy a világ jelen pillanatban legmagasabb színvonalon álló csoportjáról a ***PHENOMENA***-ról ne szólnánk. A múlt nyáron kiadott munka címét a *Roxette* együttes *Joyride* című albuma ihlette. A stáb a következő személyekből állt: *Mace*, aki korábban a ***DUAL CREW***-ban tevékenykedett, most összegyűjtötte szanaszét heverő forráslistáit, és ezekből állította össze magát a demót. *Tip* és *Mantronix* (ex-***RAZOR 1911***, akik ma már a ***SONIC PROJECT*** zenetársaság kötelékén belül dolgoznak) komponálták a zenét, és *Color* (aki mindig is ***PHENOMENA*** tag volt) látta el őket grafikával. Mind a négyen profi munkát végeztek. Az egész alkotásnak van egy nagyon kellemes tulajdonsága, mégpedig az, hogy nem kell elolvasnunk minden unalmas scrollt, s végigvárnunk a vektorok forgolódását, mert bármikor bármely képernyőt elhagyhatjuk a bal egérgomb megnyomásával. A program érdekességei között említenénk a kör alakú alagútban feltűnő objektumokat, és azt a multidemót, ami a négyrészre osztott képernyőn jelenik meg. Valamint nagyon tetszetős az a *„szivárvány a Marson"* címmel ellátott screen, amit az utolsó előtti részben láthatunk. Az utolsó rész valóságos kavalkád, minden mozog mindenen, s a scroll kivételével valamennyi objektum vektorgrafikából készült. Ha jobban megfigyeljük ez látható a középen elhelyezett spirál alakú képződményen is.

INTRO, DENTRO, MENTRO, DEMO?/*THE SILENTS*

Úgy látszik a fiúk megunták a tucatszámra megjelenő mentrókat, dentrókat, pintrókat és ezzel a címmel tiltakoznak az 1991-es évben kitört őrület ellen. A program egész szerkezete rendkívül jó ízlésre utal. Kezdetben egy érdekes színusos rendszerű real time zoomer-t láthatunk, majd ezt követően néhány manapság divatos vektorobjektummal találkozhatunk. Az első ilyen test egy kék és egy piros kocka áthatását mutatja be, majd az elmaradhatatlan megvilágított poligonok következnek. Az utolsó objektum az utóbbi időkben elterjedt celebrandil ef-

fektus alapján működik (nevét fejlesztőjéről *Celebrandil/**PHENOMENA***-ról kapta), ami annyit jelent, hogy a test fehér és színes lapok által határolt. A színes lapok teljesen átlátszóvá válnak, amennyiben azok a néző felöli oldalra kerülnek, míg a fehér oldalak enyhén áttetszőek. A programozók (ebben az esteben Performer) a színek variálásával, illetve az alak változtatásával is növelhetik az amúgy is látványos hatást. Minket különösen megragadott, hogy a testek forgatása egy szépen kidolgozott és féloldalasan elhelyezett logo felett történik, és ez az asszimetria a programnak sajátos varázst kölcsönöz!



SO WHAT/*EQUINOX*

Hirtelen áttérünk az utóbbi időben kiadott musicdiskek elemzésére, ezért egy átmenetet képező programmal folytatjuk. Egy olyan hibriddel van dolgunk, ami szinte minden ismert stíluselemet magába foglal. A program elején demóként indul, a későbbiekben *Opus* grafikáit láthatjuk (*lásd **CoV 28**. címlapján*), majd következik a megameglepetés; a második lemez beolvasása után a program musicdiskké alakul, amit a készítők „**Insomnia**" külön névvel láttak el. Azonban vigyázzunk, mert akad néhány szakmai melléfogás, pl. a program nem ellenőrzi, hogy betettük-e a második lemezt, és gondolkodás nélkül tölt, ezáltal ha nem voltunk elég figyelmesek, kezdhetjük a teljes töltési procedurát elölről. A csoport ígérete szerint újabb bomba ötlettel rukkol elő; lemezes képregény újságot adnak majd ki, hasonló tréfás történetekkel, mint amit a most bemutatott demó egyik részében láthatunk. Sajnos erről a fejlesztésről azóta sem kaptunk hírt!



DRUMS & PIPES/*TRISTAR & RED SECTOR*

Gondoljuk mindenkinek ismerősen cseng ez a két név. ***RED SECTOR***, akik korábban szinte kizárólag legális tevékenységet folytattak (gondoljunk csak arra a korszakalkotó megademóra, vagy a **CEBIT'90**-en megjelent vectordemóra, melyek egyaránt nagy sikert arattak), és ***TRISTAR***, a tősgyökeres crackergroup most ***TRSI*** néven frigyre lépett. Egy ilyen hatalmas groupnál, ahol százon is felül van a tagok létszáma szükségessé vált, hogy bizonyos alcsoportokat hozzanak létre. Így született meg a csakis PD programok kiadásával foglalkozó ***Surprise! Production***.



Ennek a programnak az az érdekessége, hogy a zenéket a korábban grafikai munkáiért széles körben elismert *J.O.E.* szerezte. Ezúttal több kevesebb sikerrel megpróbálkozott komponálni is. Egyébként korábban az osztrák ***TSK-CREW***-n belül tevékenykedett (biztos emlékszik mindenki, kiadtak egy slideshow-t, olyan szép képekkel, hogy akkoriban az még csodaszámba ment.), majd később évekig a ***SCOOPEX***-ben dolgozott. Mindenesetre a zenékre jellemző, hogy jó témákat dolgoznak fel (van köztük ismert is pl: *Enola Gay*), de valahogy érződik rajtuk, hogy korai próbálkozások. Azonban legyünk türelmesek, mert egyes pletykák szerint a következő kompozíciók már sokkal magasabb színvonalat ütnek majd meg. Kíváncsian várjuk a beígért folytatást!

CRYSTAL SYMP./*PHENOMENA, REBELS, SCOOPEX*

Óh nem, már megint ők?! Újabb kooperációs program és egy újabb bombasztikus musicdisk, amibe megint nem lehet belekötni. A készítők munkái érdekesen oszlanak meg; A két ismert ***PHENOMENA*** zenész componált, ***REBELS*** tagok programoztak, és *Uno*/***SCOOPEX*** készítette a grafikákat. *Tip* és *Mantronix* saját bevallása szerint inkább a mennyiséget tekintették fontosabbnak, és igyekeztek kis memória igényű hangzásokat felhasználni. Mind a muzsikák, mind a kezelés kivitelezése professzionális munkát takar. A funkciós billentyűkkel állíthatjuk be a kívánt hangerőséget, a megfelelő scrollsebességet, ezzel léphetünk be a menürendszerbe, ahol kiválaszthatjuk a lejátszandó dallamot, s a képernyő alján olvasható szöveget is. Ez remek kis funkció, mert idővel nem válik unalmassá a zenehallgatás. Megtudhatunk információkat a csoport további terveiről, a munka folyamatáról, technikai

adatokat láthatunk magáról a programról és a zenékről, valamint rendkívül érdekes party-riportokat olvashatunk a nyáron tartott skandináv konferenciákról.

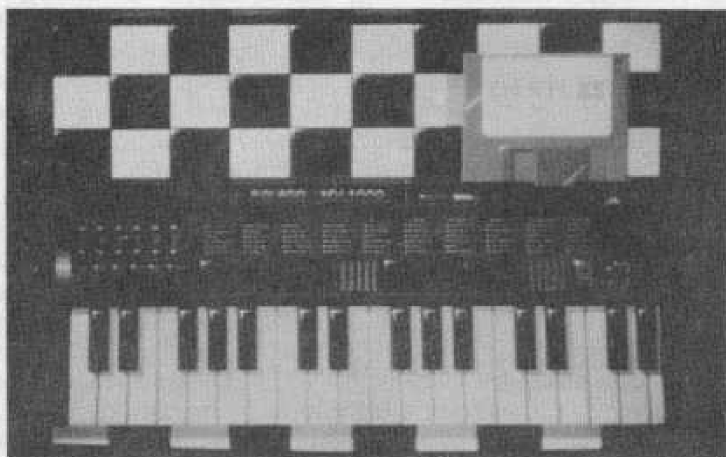
PROPAGANDA/*ZERO DEFECTS*

Ha Olaszország, akkor ***ZD***, és egy új musicdisk, kizárólag acid és funky house zenékkel. Ez olyan műfaj, amit nehéz objektíven értékelni, mert sokan utálják, sokan rajonganak érte, de az is igaz, hogy Amigán az ehhez hasonló ütemek megvalósítása a legkönnyebb. Így hát nem is kívánunk bővebben kitérni magára az audió részre. Sokkal inkább érdekes a program vizuáltechnikai megvalósítása. Bár korábban is láthattunk képernyőn megjelenített lemezjátszókat, erősítőket és egyéb szerkezeteket, ez most mégis valamivel többet nyújt a többinél. Lehetőségünk van irányítani a magnó működését (play, forward, stop, pause), ki- be- kapcsolhatjuk az erősítőt, szabályozhatjuk a hangerőt, valamint a balance-ot, és a csatornákat külön-külön is hallgathatjuk. Minden egyes funkcióhoz a jobb egér gombbal férhetünk hozzá, míg a bal mouse gomb a menübe invitál, ahol a zenék kiválasztásában ismét a jobb oldali érintkező kapott szerepet. Összességében ez a produkció prímán beillik a ***ZD*** által mostanában kiadott javuló tendenciát mutató demók sorába.



TOXIC WASTE/*MIRAGE*

Ezen holland csoport augusztus végén kiadott zenelemezén hét kellemes dallam közül választhatunk. A program kivitelezése érdekesnek mondható.



Mindvégig egy ROLAND MX1000-es szintetizátor környezetében tartózkodunk, még a lemezcserét is a hangszer felhasználásával oldották meg (Ugye tudjuk, hogy egyes szintetizátorokban lemezről betölthetők illetve lemenethetők különböző hangzások, ezért ötletes ez a kivitelezés). A ***TW*** további látványos szolgáltatása, hogy jobb mouse gomb megnyomása után egy sakktáblához hasonlító mezőn az egyes kockák a zene ütemének megfelelően villannak fel. A csoport egyébként gőzerővel dolgozik egy „**Chit Chat**"-nak elnevezett diskmag-en, ahol bárki a világon bárkinek üzenetet küldhet.

SLEDGE HAMMMER/*SOC.BRIGADE*

Nem hisszük, hogy sokaknak be kell mutatni ezt a csoportot. Ők voltak az első amigások Magyarországon, akik komolyan vették, és tulajdonképpen az ő nevükhöz fűződik a magyar scene létrehozása. Emlékszünk az első intrókra, vagy pl. a **Boxer**-re, amivel megnyerték a *Computer Karácsony* demóversenyét? Lassan több mint egy éve egy lemezen elméletileg havonta (gyakorlatilag félévente) megjelenő újsággal hallatnak magukról. Ez az állítás nem teljesen helyénvaló, mert még jóval más lemezújságok előtt létezett egy papíron megjelenő lap *Sledge Hammer* néven, azonban bizonyos nyomdatechnikai, és kényelmi okokból kénytelenek voltak áttérni a lemezes formátumra. Nem volt rossz húzás. Szóval a *„Pöröly Kalapács"* egy igazi pirate magazin, s ezzel kielégíti azokat az igényeket, amire más hazai lapok, profi computer újságok nem válalkoznak (hiszen nem is ez a céljuk). Megtalálunk benne minden információt, amire egy magyar „kalóznak" szüksége van: party-riportok, és előzetesek, hírek, programozástechnika, viccek, rettenetes grafikák, zsörtölődések és még nagyon sok más.



FILLED UNTIL DEATH/*CERBEROS DESIGN*

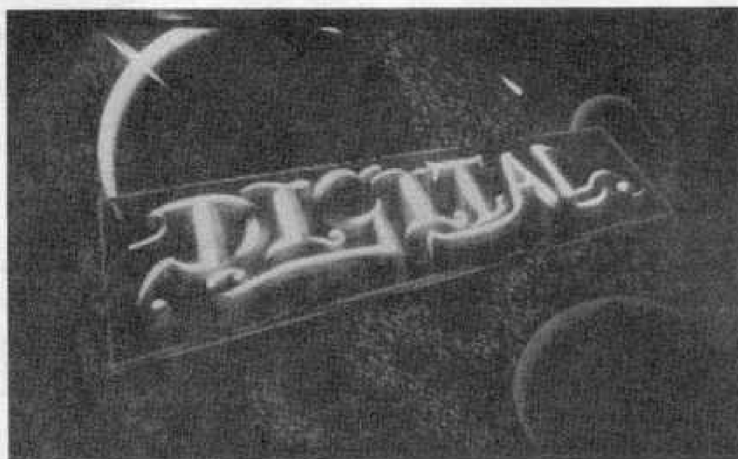
Tavaly novemberben a Kecskeméten megrendezett **SB23C BASH**-nak keresztelt összejövetelen szomorú hír rázta meg a hazai színt. Az egyik legjobb magyar csoport, országunk büszkesége a ***CERBEROS*** befejezte pályafutását és felbomlott. A búcsú alkalmából kiadtak egy rövid ám rendkívül látványos programocskát, ami a party demóversenyén első helyezést ért el. *Silkie*, akit bátran emlegethetünk, *Uno*, *Rack* és más világhírű grafikusok közt, ezúttal is megmutatta mit tud. Pompás képek, logo-k és karakterek kísérik végig ezt a rettenetes

intrót (a készítők így nevezték el). A munka további része a kis csoport többi tagját dicséri. Az első látványosság egy vectorlandscape, mely egy sajátos világba kalauzol bennünket. Ha figyelmesen szemléljük az eseményeket kiderül, hogy a piciny birodalom olyan utak és tárgyak szövevénye, amely madártávlatból egy ***CERBEROS*** logo-t formál. A későbbiekben egy xyz irányba megnyúló scroll-lal találkozunk, s végül a csoport végérvényesen búcsút vesz tőlünk. A távozás ellenére azonban folytatják a munkát, s a jövőben nem demókat, hanem játékokat fognak készíteni. Talán érdemes megemlíteni, hogy a *Silkie*, *Bruce* és *Goophy* alkotói hármas létrehozta a ***Morbid Visions*** névre hallgató software fejlesztő társulatot, és ha minden igaz nemsokára igen komoly kalandjátékokat várhatunk tőlük. A csapat többi tagja szintén játékok fejlesztésébe fogott.



DIGITAL INNOVATION/*ANARCHY*

Tavaly szeptemberben az ***ANARCHY*** kiadta az első igazán nemzetközi összefogással készült produkcióját. Mint ismeretes ez a kezdetben angol társaság az utóbbi időben igen gyors fejlődésnek indult. Elsőként norvég és más skandináv diviziók, majdan a ***KEFRENS*** megszűnése után egy rendkívül erős dán szekció csatlakozott. Azóta majdnem minden nyugat-európai országban találkozhatunk ***ANARCHY*** tagokkal. A programozói hátteret *Dan*, *Rush* illetve *Icronit*, a grafikus betéteket *Golem* és *Milkshake* biztosították, valamint a zenéről *Nuke* gondoskodott. Nem hiába, hisz a röpke 26 perces demó a végletekig feszíti az Amiga képességeit. A magasszintű design-nak, s a változatos három részből álló zenének köszönhetően tartós szórakozást igér. Kezdetként bemutatnak egy magas, változó alakú színuszscrollt többplanes képpel a háttérben, később találkozhatunk egy ultrarubbernek elnevezett objektummal is. Ez annyit jelent, hogy a vektorkockának minden oldalát meggörbítik a forgatás közben. Ha emlékszünk rá, a csoport norvég tagjai vezették be magát az eljárást azzal a különbséggel, hogy egyes éleket nem hajlították meg. Ez a változat azonban már szinte tökéletes. Emlékezetes látványt nyújt a különös fractal és mandelbrot rutin, illetve figyelemre méltó az a rutin, amely 1280 pontot helyez el egy olyan gömb felületén, amelyben egy üvegszerű kockát és egy csillagot helyeztek el. Ezen kívül még számtalan apró jelenet látható, egyszerűen felsorolni is nehéz!



WITH VECTORS TO HEAVEN/*WFMH*

Utazzunk rövid időre Lengyelországba. A magyarokon kívül ők az egyetlen volt „kommunisták" akik eddig valamit felmutattak a demózás történetében. ***WFMH***, azaz a ***WORLD FEDERATION OF MAD HACKERS*** rövidítése ez a furcsa név. Kétségtelenül nem egy frappáns megoldás, de ez az utoljára kiadott egy lemezes alkotásban egyáltalán nem zavaró. Sajnos van egy olyan megérzésünk, mintha a lengyelek máris egy körrel előttünk járnának demó téren. Az első rész már ismererős lehet azoknak, akik találkoztak a SILENTS féle **Ice**-szal. 5 db szinusz scroll kúszik be egy logo alatt. Hát nem túl sok, de azért nem rossz! Ekkor kezdődik az igazi show. Olyan furcsa, de ötletes vectorbobos testeket láthatunk, amilyenekkel eddig még nem sűrűn találkozhattunk. Ezután bemutatják legújabb light sourced fillező rutinjukat, amely szintén megállja a helyét a nyugati piacon. Az egyik leglátványosabb rutin az a scroll, ahol minden egyes betűt egy sokoldalú szabályos test oldalán helyeztek el. A program végén a készítők egy röpke kis slideshow-ban prezentálják a demó készítésében résztvevő arcok fényképét. Gyenge idegzetűeknek nem ajánljuk!

HIS MASTERS NOISE/*MAHONEY & KAKTUS*

Két úriember műve, akik a korai amigás években több tucat demót, illetve musicdiscet adtak ki. Ki ne emlékezne a legendás **FAIRLIGHT/NORTHSTAR** megademó harmadik részére, melyet az első komolyabb megademók közt tartanak nyilván. Nos, ők ketten igencsak megfásultak a hosszú évek során. 10 programozással töltött év nem semmi! Tehát úgy határoztak, hogy abbahagyják számítógépes pályafutásukat és kiadják utolsó munkájukat egy két lemezes zenegyűjteményt, ami sok szempontból egyedülálló a világon. Először is a program magán hordozza a két alkotó kedves humorát, amivel a lemez elhelyezése után azonnal találkozhatunk. Maga a lejátszóturin igen komplex. Nem is nagyon találkozhatunk manapság olyan zenelemezzel, ahol 100-nál is több szám kapott helyet. A gyűjtemény, amely lejátszható folyamatosan és manuális szelektálással is, több komponista legjobb munkáinak válogatását tartalmazza. Lehetőségünk nyílik mindent aprólékosan beállítani, így az egér mozgatásának egyes paramétereit, a felbukkanó üzenetek jellegét, és a felhasznált nyelvet, valamint a tulajdonunkban

lévő extra memória kihasználtságát is. Így elraktározhatjuk az utolsó három modult, illetve az egész egyes lemez tartalmát. A változatos és minden stílusra kiterjedő zenék hallgatása közben érdemes megfigyelni a képernyőn megjelenő poénos effektusokat, és egyéb meglepetéseket is. Reset után egy kis érdekesség következik, ugyanis *Mahoney* egy 16 színű 1500 pontból álló félgömböt valósított meg. Persze ez csak hab a tortán, mert a teljes program kiismeréséhez és valamennyi zene végighallgatásához bizony egy szabad délután szükséges.

BURGER HILL/*COMA & D-TECH*

No fene! Kellemes meglepetés! Két olyan csoporttal találkozunk a demóscene-n, akik a legritkább esetben dobnak piacra egy-egy új rutint. Mindkét német csapat inkább arról nevezetes, hogy kiváló lemezújságokat szerkesztenek a *Hack-Mag* illetve az *MC.Disk* formájában. Sajnos a ***COMA***-ról tudnunk kell, hogy ez év elején beszüntette működését, ami annyit jelent, hogy tagjai más csoportokba távoztak (pl. ***SANITY, ALCATRAZ, TRSI***). Persze ez nem változtat azon a tényen, hogy ez egy remek kis demó. Talán megkockáztathatjuk azt a kifejezést is, hogy mulatságos, mivel a program fő eleme a hamburger. Minden a kaja körül forog, még a vektortestek és egyéb kreatúrák is. Találkozunk egy olyan mandelbrot rutinnal, ahol a fő motívumot egy kövér big mac alkotja, és egy több-bitplane-os poligon harapnivaló is bepördül a program végen.

PUNISHER/*DIGITAL*

Egy viszonylag újkeletű brit csoport első komoly trackmo-járól van szó (trackmo azaz tracktöltésű demó). A **Punisher** óta három újabb produkcióval jelentkeztek, melyek szintén hasonlóan magas színvonalat ütnek meg. A program elkészítése *Spook* és *Acid*, míg a grafika és zene (!) egyetlen kivételesen tehetséges személy *Flame* nevéhez fűződik (*lásd* ***CoV 29/30****. címlapján*). A teljes demó az első másodpercektől az utolsókig bezárólag rendkívül látványos, köszönhető ez az ízléses grafikai betéteknek és a változatos programozói fogásoknak egyaránt. ***ALCATRAZ***-hoz hasonlóan ők is megvalósították a *STAR WARS*-ból kölcsönvett hipertérugrás látványos jelenetét, valamint bemutatják gyors körrajzolójukat, ami eddig sosem látott mennyiségű objektum megjelenítésére képes.

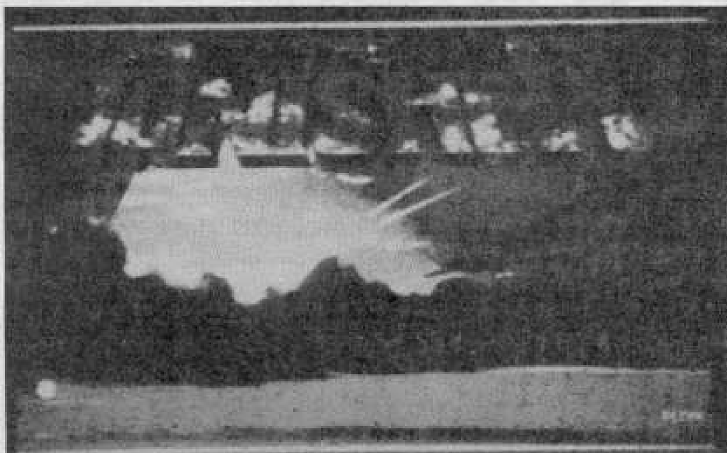
Nagyon érdekes az a megoldás, mikor a közeledő csillagok csőalakban szerveződnek és az a komplex vektortest, ahol a glenzkereten belül egy rubber kocka kapott helyet. A program vége felé egy új találmánnyal rukkolnak elő, amely a *Slayer* féle stencilezett poligonok továbbfejlesztéseként fogható fel. A különbség csupán annyi, hogy a testek oldalán látható minták együtt fordulnak magával az objektummal. Az utolsó részt más demókból kiemelt logo-k gyűjteményéből állították össze.

UNKNOWN TERRITORY/*AXIS*

Tavaly december végén Hollandiában a **MIRAGE PRIME'91** party-n győzött *Crackerjack* és *Fresh* 6 hónapi munkát igénybe vevő közös produkciója. A program fő célkitűzése, hogy megváltoztassa a világ demókról alkotott szemléletét, s száműzze a vektorokat. Egy y tengely körül forgó scroll-lal, néhány kellemes animációval, egy zoom-oló szinuszscroll-lal, és gyors fraktálrutinukkal bizonyítják be, hogy poligon testek nélkül is lehet látványt produkálni. Nagyon tetszetősek *Fresh* graffiti stílusú rajzai, főleg egy-egy 32 színű zoom után, valamint a ***VISION***-nak dedikált részben igencsak megizzasztják a blittert 18 darab 16 pixel magas szinusz-scroll bemutatásával. Hangulatos zene és ízléses design.

SEEING IS BELIEVING/*ANARCHY*

1991 Karácsonyán óriási party volt Dániában. Több, mint ezren vettek részt a nagyszabású összejövetelen, és a demóversenyen is többezer dolláros nyereményeket osztottak ki. Régi ismerősünk az ***ANARCHY*** már csaknem 3 éves múltra tekint vissza, és azóta sikerült megtartani magas szintű szervezettségét és aktivitását. Ugyan a **SIB** helyezést nem ért el a versenyen, de ennek ellenére szép darabja lehet gyűjteményünknek. A programot, a már-már fanatikusnak mondható *Dan* készítette, *Nuke* zenei és *Facet* grafikai támogatásával. A demó különlegessége, hogy a forráskódot egy 386-os PC segítségével fordították az Amiga memóriájába. Találkozhatunk egy glenzvektorból készült űrhajóval, egy viszonylag gyors körrutinnal, pontokból összeállított vektorbobokkal és egy szépen kivitelezett light-sourced vektorral. Az effektek többsége egy kockákból kialakított ***ANARCHY*** logo jobb illetve bal oldalán kerül bemutatásra. Az legszebb jelenet, amikor pár színes vektorhasáb bizonyos fáziskülönbséggel elfordul egymás tetején.



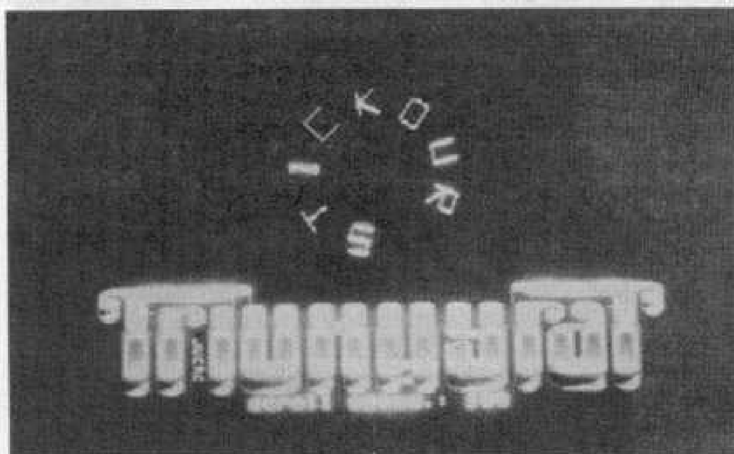


C64-ES DEMÓK

C64-es összeállításunk sajnos igen nyúlfarknyira sikeredett. Köszönhető ez annak, hogy a gép hőskora már lassan leáldozóban van, s a mostanában megjelenő demók sem az igaziak már. Persze ez nem jelenti azt, hogy egyáltalában nem történik semmi. Kis hazánkban pl. egyre több törekvő csapat hallat magáról (talán egy kissé túl későn). Mindenképpen említést kell tennünk a legjobbakról, így hát egy rövid — főként hazai — gyűjteménnyel lepünk meg benneteket:

VECTOR MAGIC 2/*TRIUMWYRAT*

Nyár közepén jelent meg a legendás **VM** második része, a csoport töretlen fejlődésének újabb bizonyítéka. Az alkotók: *Pubi* és *HRH* ezúttal 4 különálló részben mutatják be, hogy mire is képes az a sovány 1 megahertz. Mindjárt az elején 12 darab kockát láthatunk forogni. Az effektus könnyen megvalósítható a C64 karakteres képernyőjének köszönhetően, ennek ellenére igen ötletesnek találjuk. Elég bizonyos karaktereket 12-szer kimásolni a screenre, majd átdefiniálva a készletet ehhez a jelenséghez jutunk. Az más kérdés, hogy ***TRIUMWYRAT***-ék mindezt poligongrafikával képesek megvalósítani. A következő részben a már ismert zene-ütemére-változó testekkel találkozunk, majd egy bonyolult vektorscroll-lal, melynek bizonyos paramétereit magunk is állíthajuk.



Minden változtatást a joystick segítségével hajthatunk végre. Az utolsó rész a már ismerős animált objektumokat mutatja be. A tárgyak bonyolultak, mozgatásuk elég gyors. Egyszerűen profi munka!

MIRROR/*PRIDE*

A tavaly augusztus elején Szegeden tartott **TKC** party egyik helyezettje ez a munka. Az első rész érdekes interaktív megoldással indul. A készítők a közönségre bízták a grafikák kiválasztását, így az 1-es és 2-es billentyűkkel eldönthetjük, hogy melyik logo-t kívánjuk használni.

A demó a továbbiakban főleg az Amigáról áthozott vektorbob grafikán alapszik. Jelezzük, hogy ennek nem sok értelme van, mert **BOB** annyit jelent, hogy **„Blitter Object"**. Tudjuk, hogy C64-en nincsen blitter, ezért a programozók 8 darab sprite használatával helyettesítik. A harmadik részben pl. öt ilyen objektumot láthatunk egyidőben, majd a következő részben 32 test közül válogathatunk, s végül az utolsóban a bobokkal együtt egy tükröződő realtime logo DYCP-pel találkozunk. Említésre méltó a programot végigkísérő grafikai munka, egyetlen fájdalom, hogy a zenék nem saját készítésűek.



LAME OVER/*FACES*

A tavaly ősszel megrendezett *Compfair* kiállítás első helyezettjéről van szó. Be kell vallani, hogy egy ilyen produkció létrehozásához, bizony magas technikai felkészültségre van szükség. A ***FACES***-en látszik, hogy egyáltalán nem szűkölködnek tehetséges programozókban, zenészekben és grafikusokban. A kétoldalas demó elkészítésében a csoport szinte összes tagja részt vett. A grafika oroszlánrésze *Clairvoyant*, a zenék *Louie* és *Valentine*, valamint a programozás *Syllinor* és *Dr.Hector* nevéhez fűződik. A 13+1 képernyő közül egy-egy nem ritkán világrekordot is tartogat számunkra. Ők voltak az elsők, akiknek sikerült hat darab FLI képet egy memóriában eltárolni (hozzátesszük: egy kis csalással, mert a képek nem használják ki a teljes képernyőt), valamint a ***CREST***-et megszégyenítve létrehozni az első tech-tech-ező egy pixeles FLI FLD-t (huh!). Nagyon kellemes az a képernyő, ahol három logo egymás mellett különböző irányú mozgást végez, s ehhez társul egy szép grafikus kép.



Néhány gyengén sikeredett rész, mint a szinuszscroll, vagy a rastersplit kivételével minden rész színvonalas, komoly munka. Dacára a sok kéz együttes serénykedésének, vagy tán épp ennek köszönhetően úgy érezzük, mintha a demó nem állna össze egy megtervezett egésszé. Persze ez jelentősen nem csorbítja az alkotók érdemeit, pusztán apró stilisztikai hiba.

JUSTINCASE/*GRAFFITY*

Összehasonlítva az előző indulóval, megoszlanak a vélemények. Egyértelmű, hogy az első helyezett technikailag, ha nem is sokkal, de a „**Justincase**" felett áll, viszont design területén a ***GRAFFIY*** magasan veri a ***FACES***-t. Igen, ennek a demónak stílusa van. Az első részben láthatunk egy árnyékolt spritescroll-t, ami magasan íveli át az alatta elhelyezett logo-t illetve sideborder-es szöveget, majd egy eddig egyedülálló rutinnal találkozunk, az „**Ice Cream Castle**"-ből ismerős 40 karakteres FLI kép felett elhelyezett logo-ról van szó, azzal a különbséggel, hogy itt a felirat hullámzó mozgás közben saját tengelye körüli forgást is végez. Emellett a 12 darab 2*2-es sideborderder-scroll-lal ők tartják ezen a téren a világrekordot. Kellemes megoldás az FLI logo animáció, nem beszélve a program zenei aláfestéséről, amit *Brian* munkásságának köszönhetünk. A program az előbb említettel együtt szép darabja lehet gyűjteményünknek!



WONDERLAND VIII/*CENSOR DESIGN*

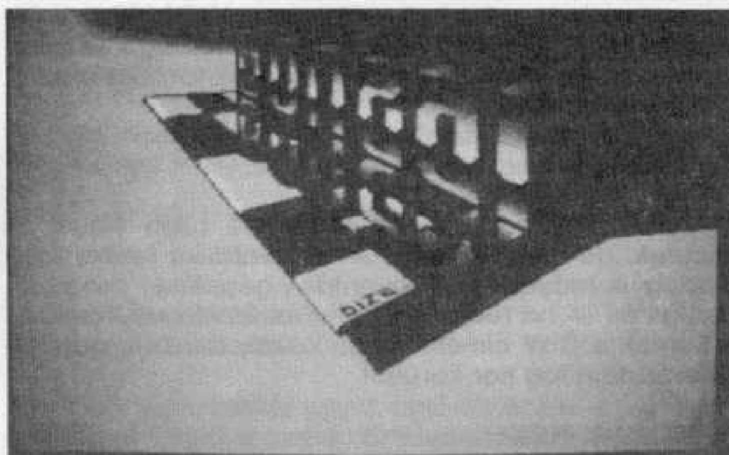
Ez a svéd csoport, mely a ***TRIAD*** volt tagjaiból jött létre, igazi tehetségekből épül fel. Külön érdekesség, hogy két tagjuk, *Bob* (coder), és *Sensei* (grafikus) Svédországban élő magyar szülők gyermekei, így valamennyire mi is büszkék lehetünk híres **Wonderland** sorozatuk 8. tagjára, melyet tavaly május elején bocsájtottak közre. A program olyan sokkoló hatású rutinokat tartogat, mint az első igazi C64-es snurkel scroll. Ez annyit jelent, hogy a kígyózó szöveg minden egyes karaktere elfordul saját középpontja körül. Ezenkívül találkozhatunk egy nem kevésbé sokkoló hatású svéd nővel.



A program tartalmaz éhány igen magas színvonalú grafikai betétet, valamint egy jól sikerült *MC Hammer* feldolgozást (**Pray**) is. Természetesen egy ***CENSOR*** demóból sem maradthat el a svéd csoportok (***FAIRLIGHT, TRIAD, CENSOR***) által oly annyira közkedvelt sarló/kalapács. Nem tudjuk ki hogy van vele, de mi annyira nem ragaszkodnánk ehhez!

COCKCRUSHER & LETHAL DISPLAY IV/*BONZAI*

A BONZAI sikereit többek között annak a demódömpingnek köszönheti, amit eddigi pályafutása során produkált. Megademók, digizenék, újságok és egyebek követik egymást nap mint nap. Ha választanunk kellene, hogy a két program közül melyik a jobb, nagy gondban lennénk. Mindkét demó hasonló szerkezetre épül, programozástechnikailag és látvány terén nagyon közel állnak, így nem érdemes külön ismertetni a kettőt. *Ricky* tökéletes szintre fejlesztette a teljes képernyős real time zoomer-t, emellett bemutat egy 320x200-as 4 színű ***BONZAI*** logo-t, melynek mindig csak egy töredékét láthatjuk egy kis mozgó ablak segítségével. A régebben Amigán annyira divatos vektorscroll (pl. **CLASSIC intro**) megvalósítása is az ő nevükhöz fűződik. Sajnos a vektoros részek nem dobtak fel bennünket, amióta az egyik ***VOICE*** demóban egy teljes képernyős igen gyors poligon kockát láttunk.

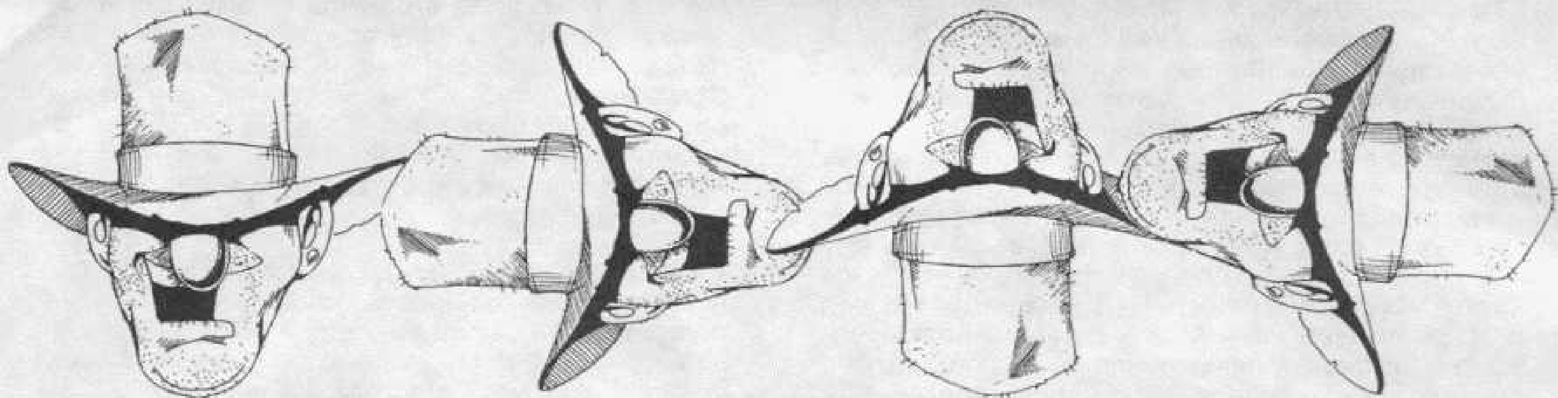


PARALYZED BYTES/*FACES*

Végezetül újra az arcokkal találkozunk. Kellemes meglepetés, hogy a tavalyi **CCCCP**-n a második helyre csusszant ez a demó, szerintünk teljesen megérdemelten, hisz sok szép és technikás részt tartalamaz, A programot szintén a már említett ismerősök készítették. Ami teljesen kiakadásszámba megy, az a borderre is kilibbenő vektorplotter, egy ***FACES*** felirat formájában. Mellesleg egy grafikus képernyő és egy sideborder scroll társaságában. Persze mindezek mellett nem szabad megfeledkeznünk, arról a kör alakú spritescrollról, ami az összes keretnek fittyet hányva közlekedik egy logo felszínén, vagy arról az x tengely körül elforduló ***FACES*** feliratról sem, amely 2 igen látványos nyújtogatott scroll társaságában tűnik fel.

Nos ennyit a demók és egyebek világából. Természetesen ha lesz igény rá, a jövőben is közölni fogjuk egy adott időszak legjobb munkáit.

• JEAN



KALANDJÁTÉKOK ÍRÁSA *(C64)*

Mindenkivel előfordult már, hogy egy kalandjátékon nyúglődött, és nagynehezen megtalálta a megoldást. Azután eszébe ötlött, hogy *„ilyen szemétségeket én is ki tudok találni"* (**Aki kitalálja, honnan az idézet, CoV Évkönyv '92 előfizetési csekket nyer!**) Ezen kapva-kaptak a nyugati software-fejlesztők, s készítettek néhány kalandjátékszerkesztőt. Akik nem tudnak hozzájutni az ilyen programokhoz, jobban ki akarják használni a gépük lehetőségeit, esetleg speciális dolgokat is be akarnak építeni a programjukba, haszonnal forgathatják (le, fel, jobbra, balra) az alábbi ötleteket. A téma megírásakor feltételeztük a haladó BASIC és kezdő gépi-kódú tudást. Akik pedig nem értenek a gépikódhoz, azok is haszonnal forgathatják/törölhetik az itt közölt programokat.

FIGYELEM!

A közölt programok nem estek alá több hónapos tesztnek, de megírásnál ki lettek próbálva (akkor még mindegyik működött). A nyomda-, gépelési-, programhibákat és — ha tudja valaki —, az esetleges korrekciót kéretik a CoV címére megküldeni, bár úgy gondoljuk erre nem fog sor kerülni!

KEZDJÜNK NEKI

Mielőtt bármibe is belefognánk, gondosan meg kell terveznünk mindent. Pontos elképzelés kell az egész játékról (helyszínek, szereplők stb.).

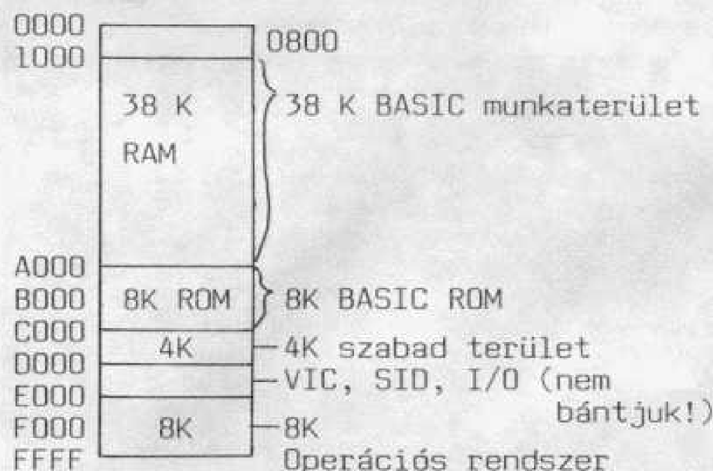
1. Egy szöveges játék legfontosabb része a szótár. Minél hatékonyabb egy program, annál több szót ért meg. (Ez a mondat fordítva talán értelmesebb.) Ügyelnünk kell továbbá a gyors szótározásra. Gondoljunk bele, mi lenne, ha a játékos beírná, hogy h*lye program, s a játék 5 perc múlva kinyögné, hogy: *„Mit nyikorogsz itten"*...

2. A főprogram. Egy szöveges játéknál ez lehet basic is (ld. *Időrégész*), elég gyors, ha a lassabb részeket gépi kódú rutinokkal helyettesítjük.

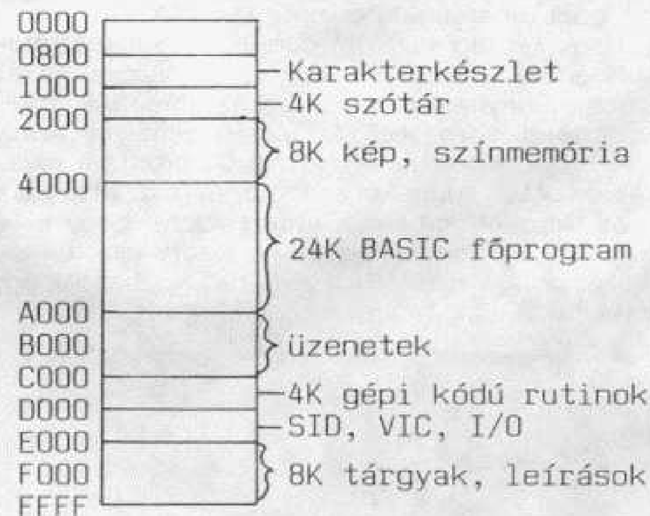
3. Szubrutinok. A fejezet elsődleges célja a szubrutinok megírásában való segítség, azok felhasználásának lehetőségei.

Hogyan lehetne ezeket a leghatékonyabban megoldani?

A C64-es memóriafelosztása alapállapotban:



Egy lehetséges tárfelosztás a kalandjátékhoz:



A 4K gépi kódú rutinok (C000-D000) lehetnek jelzők, counterek, vagy egyéb adatok.

Első látásra egy kicsit furcsán fest a kép a be nem avatottaknak. Hogy írunk a ROM-okra? A válasz: a ROM-ok „alatt" RAM memória van, csak meg kell értetnünk a géppel, hogy most honnan vegye az adatokat. Ezt a C64-en an 1-es tárcímen adhatjuk meg.

A processzor az 1-es cím alsó 3 bitjét használja erre a célra. A *„Gépi kódu programozás haladóknak"* című *English* könyvben benne van az a táblázat, amit erre jól használhatunk. Ez nem szükséges, ha valakinek olyan monitor programja van, ahol be lehet állítani, hogy a ROM-mal, vagy a RAM-mal dolgozzon.
Nézzük sorban az egyes részeket!

KARAKTERKÉSZLET

Ez teljesen önálló dolog. Szerkesszük meg a kívánt (magyar) karakterkészletet egy karakterszerkesztővel, majd egy monitorral másoljuk át a $0800-tól kezdődő területre, végül mentsük ki. Ezzel is megvolnánk. Bár minden ilyen egyszerű lenne!

KÉPEK, GRAFIKA

Ezzel most inkább nem foglalkozunk, a memória tervezésénél kihagytuk neki a helyet. Később, ha lesz igény rá, majd írunk erről is.

SZÖVEGEK

Egy találós kérdés: mi kell egy szöveges játékhoz elsősorban? Szöveg, mi? Tehát: INPUT-RUTIN. Nézzük át a fejezet végén mellékelt listát!
A megjelölt adatokat tetszés szerint módosíthatjuk. A maximálisan beolvasható karakterekhez soha ne írjunk 38 karakternél többet, mert a kiírási kép összetörik! A beolvasási sebességet mindenki tetszés szerint módosíthatja.
A program egy teljesen új INPUT-RUTIN. A kurzort a '**SHIFT+R**' által kirakott karakterrel szimuláljuk, de ez is átírható. A kurzorral való mozgás nem lehetséges. Az előző karaktert a '**DEL**' billentyűvel törölhetjük. Egymás mellé nem írhatunk két '**SPACE**'-t, ezzel egyszerűbbé tettük a szavak szétválasztását.
Hogyan kommunikálhat a játékos a programmal? Mindenekelőtt egy-, két- és háromszavas parancsokkal. Melyiket mire használhatjuk?

1 szavas: IGE
2 szavas: IGE FŐNÉV
3 szavas: IGE FŐNÉV FŐNÉV

Az **egyszavas** parancsok a legtöbbször használatosak. Ezek lehetnek helyváltoztató parancsok, vagy szolgáltató utasítás. (Pl. **ÉSZAK** illetve **EREDMÉNY**)
A **kétszavasak**: valami módon a környezetet megváltoztató utasítások (**FELVESZ COLA**) vagy kommunikációt szolgálók. (**BESZÉL EMBER**)
Háromszavasak: ezek a legfejlettebb parancsok. Valamilyen „összetettebb" műveletre használhatók, ahova több adat kell. Például át akarunk adni valamit valakinek (**AD SŐR COVBOY**), vagy ki akarjuk nyitni az ajtót, de az nem nyílik, akkor egy kis segítséget kell hívnunk (**NYIT AJTÓ KULCS**), illetve ez utóbbi hiányában egy kissé drasztikusabb módon (**NYIT AJTÓ FESZÍTŐVAS**).
Először tehát nem ártana ezeket a szavakat a gépbe vinnünk. A fejezet végén mellékelt programlista (**COMMAND MAKER V2.0**) alkalmas erre a szerkesztésre, bár felveszi a versenyt még egy csigával is. Ez persze csak példa, ki lehet bővíteni. A memóriában való tárolási formától viszont ne térjünk el!! Egy ***AUSTRO-COMPILER***-rel való fordítás után már mindjárt kellemesebb. Ha viszont a lefordított változatot használjuk, célszerű a használt memóriát (ld. program) jó magasra (pl. $6000) állítani, nehogy saját magára ráírjon a program. Azután fordítás előtt nem ártana beépíteni valami SAVE/LOAD funkciót is beleírni, különben csak a tárban lévő adatokat menthetjük ki. (Igaz, azokat vissza lehet olvastatni, úgyhogy mi megvagyunk beépített SAVE nélkül is.). Nézzük a program használatát:
Ezeknél a szerkesztőknél (lesz még néhány) a használható billentyűk ki vannak írva, igaz olyan angol/magyar keverésben. Szóval most chruncoljuk a lényeget, de később ettől már megmenekültök:

- '**CRSR LE/FEL**' — Ezzel mozoghatunk a szavak között. Mindig az első szó az aktuális.
- '**E**' — Megadhatjuk a parancs szövegét. A beállítottnál hosszabb szöveget nem fogad el.
- '**C**' — Itt a parancs azonosítóját kell megadnunk. Egy byte-on tároljuk, ezért a megengedett értéktartomány 1-255-ig terjed. Írhatunk 0-t is, de később megbánjuk.
- '**N**' — A parancsok (tárgyak, jelzők) maximális hosszát adhatjuk itt meg.
- '**O**' — Megadhatjuk, hány szót írjon be a program a megszerkesztettekből a memóriába.
- '**R**'— A szerkesztett szavak beírása a memóriába.
- '**L**' — Az előbbi paranccsal rögzített szó-lista (nem az elsőhegedűs) visszaolvasása a program által kezelt tömbbe.

Nézzük csak a szavak szerkezetét a memóriában pl. maximum 5 karakter hosszú szavak esetében:

```
|_________|_____|
X byte    1 byte
```

X byte: A szó (ASCII kódokban)
1 byte: az azonosító

A szavak azonosítója egy 1 byte-os szám, ezzel hivatkozhatunk mejd a szóra. Értelemszerűen több szó is kaphat egyforma azonosítót, feltéve, hogy rokonértelműek. Például: A délre menni szándékozó játékos többféleképpen kifejezheti szándékát: **D,DÉL,DÉLRE**. Nyilvánvaló, hogy ezeket felesleges külön kezelni, hiszen ugyanazt a dolgot kell elvégezni mindhárom esetben. Ezért kevés munkával sokat javíthatunk szövegértelmezőnk sokoldalúságán.
Célszerű továbbá a hasonló parancsokat egy csoportba rendezni (pl. a mozgást végző parancsok azonosítói 1-től 12-ig terjednek stb.), így a főprogramban nem kell minden azonosítót megvizsgálnunk, elég azt megnézni, hogy 13-nál kisebb-e, és ha igen, el kell ugrani a mozgást végző rutinra, s az majd betájolja magát. Mindenki ért mindent?
Még egy kikötés: egyik szóban sem szerepelhet az '=' (egyenlő) karakter, mert a rutinok ezt használják a szótár vége jelnek. Úgy gondoljuk, ezt ki lehet bírni.

Próbáljunk kifejleszteni egy elvet a begépelt mondatok elemzésére! Hányféleképpen kaphatunk egy 1 szavas parancsot? A példákban 5 karakteres szavakkal dolgozunk.

D — rövidebb,mint 5 karakter
KELET — pont 5 karakter
NYUGAT — hosszabb, mint 5 karakter

Ha rövidebb, mint 5 karakter, akkor ki kell egészíteni szóközökel. Ha pont 5, akkor a legkönnyebb a dolgunk (nem kell semmit csinálni). Ha hosszabb 5 karakternél, akkor egyszerűen le kell választani az első ötöt, s a továbbiakban azzal dolgozunk.

A következő — úgy szintén a fejezet végén található — BASIC lista egy példa, hogyan lehet bekérni egy input-sort, majd azt egy másik rutin A$ változóba teszi. A BASIC program fő része szétválasztja a bekért szöveget, majd meghívja a dekódoló szubrutint (ld. később), ami megpróbálja kikeresni a szótárból a szavakhoz tartozó azonosítót, s ha sikerült, berakja A-ba. Ha hibás a szó (nincs a szótárban), A-ba 0 kerül. Ezért ne írjunk azonosítónak 0-t, mert nem tudjuk megkülönböztetni a nem létező szót a megtaláltól! E példa kipróbálásához eddigi ismereteink nem elegendőek, szükséges hozzá néhány, a későbbiekben nagyító alá kerülő szubrutin (pl. dekódoló). Ez még mindig nem elég, szükség van a **COMMAND MAKER**-rel megszerkesztett szótárra, amit elkészülte (és memóriába való bemásolása) után a $1000-$1FFF-en lévő területen kell elhelyezni. Ezután már indulhat a móka.

A program (a BASIC) úgy van megírva, hogy futtatás után rögtön kiírja a szétválasztott szavakat, s a megtalált azonosítókat. Ha saját programban szeretnénk használni, ezeket a részeket töröljük! Ajánlatos a rutint szubrutinként beépíteni. Hívás után CM(1), CM(2) és CM(3) változóban vannak az azonosítók. Az N változó tartalmazza, hogy hány szó lett begépelve (max. 3-at vesz figyelembe). Ha mondjuk N=2, a CM(3) tartalmát nem szabad figyelembe venni, mert az az előző inputot tartalmazza!
Az imént felmerülhetett egy kérdés. Hogyan lehet gépi kódból BASIC változóba adatot tenni?

A ROM-nak van egy kis rutinja, amivel meg lehet keresni egy megadott (már definiált, azaz előtte legalább egyszer hivatkoznunk kell rá!) változót. Előtte be kell írni $45/$46 címre, melyik változót akarjuk kerestetni. Pl. ha A-t akarjuk kerestetni:

```
> LDA #$41 ; a ascii kódja
> STA $45 ; beírása $45-re
> LDA #$00 ; második karakter nincs, 00-t írunk
> STA $46 ; rögzítés $46-on
> JSR $B0E7 ; változó keresése
```

Na, itt áljunk meg egy szóra! A V2 (és a többi CBM) BASIC ugyebár 2 karakterből álló változókat kezel (ebbe nem számít bele a $, vagy a % jel). Ha normál változót (pl. A, DE, AR stb.) akarunk kerestetni, elég $45/$46-ra beírni a két betű ascii kódját (ha nincs második, akkor oda 00-t). Ha egész típusú változót (a %-ost) akarjuk kerestetni, akkor még a legfelső bitet 1-re kell állítani, vagyis az mind a két ascii kódhoz hozzá kell adni $80-at. Így pl. A% kódja $C1 és $80. A stringekkel hasonló a helyzet. Itt csak a második byte-hoz kell $80-at adni. Pl. A$ kódja $41, $80. A tömbökkel most nem foglalkozunk, akit érdekel, olvassa el a *„Gépi kódu programozás haladóknak"* c. könyvben!

Folytassuk tehát egy kis kitérő után a tanulást! A változó kereséséből visszatérve $47/$48-on kapjuk a változó címét. A $47/$48-at át kell másolni $49/$4A-ra, mert a változóbeállító rutin itt keresi.

Most már csak azt kell tudnunk, hogyan tárolja a BASIC a numerikus változókat. Erre kitalálták az ún. lebegőpontos számábrázolást. Így viszonylag nagy pontossággal 5 byte-on tárolhatunk tizedesjegyeket is tartalmaz(hat)ó számokat. Ha valakit bővebben érdekel, az előbb említett könyvben erről is talál információkat. Nekünk nem szükséges belebonyolódnunk ebbe, elég azt tudni, hogy ha egy numerikus változónak értéket akarunk adni, azt át kell konvertálnunk lebegőpontossá. Szerencsére a ROM-nek erre is vannak rutinjai, nem nekünk kell írni. Egy 1 byte-os előjel nélküli számot úgy alakíthatunk megfelelő formára, hogy betesszük Y-ba, s meghívjuk az átalakító rutint:

```
> LDY #érték
> JSR $B3A2
```

Az átalakított szám a FAC-ban van (ez egy „lebegőpontos regiszter", ami $61-től található a tárban). Ezt az 5 byte-ot már nyugodtan át lehet vinni a változóba. No nem ilyen egyszerű az egész, hagyjuk inkább ezt is a ROM-ra!

```
> LDA $47 ; $47-en levő változócim
> STA $49 ; másolása $49-re
> LDA $48 ; $48-on levő felső byte
> STA $4A ; másolása $4A-ra
> JSR $BBD0 ; a FAC beírása a változóba
```

Ez is megvan, még sincs este!

A stringek értékadása kicsit egyszerűbb. Először ugyanúgy meg kell kerestetni a változót, mint az előbbiekben, de a fent említett módon jelezni kell, hogy stringgel van dolgunk. Itt csak 3 adatot kell megadnunk: először a string hosszát, majd a helyét a memóriában alsó/felső byte alakban. Például egy 15 karakter hosszú szöveget, mely a $C127-től helyezkedik el a memóriában, a következőképpen tehetünk A$-ba:

```
> LDA #$41 ; 'A' ascii kódja
> STA $45 ; $45-re
> LDA #$80 ; második betű nincs, csak
> STA $46 ; a string jelzőt írjuk be
> JSR $B0E7 ; változó keresése
> LDY #$00
> LDA #$0F ; a string hossza 15
> STA ($47),Y ; beírni
> INY
> LDA #$27 ; a string címe alsó byte
> STA ($47),Y ; beírni
> INY
> LDA #$C1 ; felső byte
> STA ($47),Y ; beírni
> RTS ; visszatérés
```

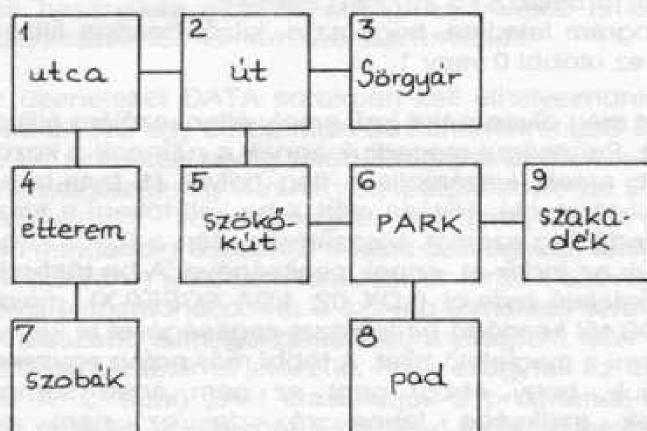
Most már megnézhetjük a hátrébb található dekódoló rutint is. A listája be van kommentezve, úgy gondoljuk, ezen felül elég az előbb írt magyarázat a megértéséhez. Figyeljünk, hogy a megjelölt értékek értelemszerűek legyenek!

Ezzel a szótárazás témáját ki is merítettük... egyelőre.

	É	D	K	NY	ÉK	ÉNY	DK	DNY	FEL	LE	Feltételes
1	0	4	2	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	5	3	1	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0
4	1	0	5	0	0	0	0	0	7	0	0
5	2	0	6	4	0	0	0	0	0	0	0
6	3	8	9	5	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0
8	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

A HELYSZÍNEK

Most azt fogjuk megbeszélni, hogy hogyan is valósítsuk meg a helyszíneket, s ezek egymással való kapcsolatát. Gondoljuk, mindenki el tud képzelni egy néhány helyszínből álló játékteret. Legyen ez mondjuk a *Kőbányai Sörgyár*. Vagy inkább egy csendes Japán város. Vegyük például a következő térképet!



Nézzük, hogyan tarthatnánk számon, az egyes irányokba haladva melyik helyszínről hová jutunk. A **GAC**-ban használt módszer egy kicsit „nyomorék". Ez meg egy kicsit tárigényes, de így egyszerűbb. Készítettünk egy táblázatot (lásd fent).

Minden helyszínhez tartozik egy sor. Összesen 11 irány van: 8 égtáj, fel, le és még egy (ld. később). Ha az adott irányba való elmozdulás lehetetlen, a megfelelő rovatba 0-t írjunk! Ha a megadott irányba való mozgás következtében a másvilágra teleportálódunk, különböző „álhelyszíneket" írunk be. Ez azt jelenti, hogy egy megadott helyszínszámot (a legnagyobb sorszámúnál nagyobbat) kinevezünk mondjuk „tűzhalálnak". Tehát, ha összesen 35 helyszínnel dolgozunk, abba a rovatba, ahol tűz által meghal a játékos, beírunk mondjuk 36-ot (de akkor minden ilyen esetben 36-ot írjunk!), ha leesett egy szakadékba, akkor meg pl. 37-et.

Ha az adott irányba lehet ugyan mozogni, de ugyanarra a helyszínre jutunk, ahol eddig voltunk, a helyszín számát kell beírni a táblázatba (jól használható pl. útvesztőknél).

A helyszínek sorszámozása 1-gyel kezdődik. A 0-s helyszínnek kitüntetett feladata van: ha egy tárgy nálunk van, azt úgy tárolja a program, mintha a 0-s helyszínen lenne. A **GAC**-ban említett „kukát" megoldhatjuk egy szintén kinevezett — pl. a halálоknál nagyobb számú — helyszínnel, de akár több álhelyszínt is használhatunk, ha csoportosítani kell a tárgyakat.

Ennél a táblázatnál egy kicsit sok a nulla. Ha valamelyik oszlopban mindig zéró szerepel (tehát abba az irányba sehonan sem lehet menni), akkor azt az oszlopot ki is vehetjük a táblázatból. Ilyen esetben a programban elég ellenőrizni, hogy a t. játékos a „kivett" irányba szándékozik-e battyogni, s ha igen, akkor minden egyéb vizsgálódás nélkül kiírhatjuk a „Nem mehetsz abba az irányba!" nevű sablonszöveget.

Nézzük most azt, ami minden bizonnyal sokakban felkeltette az érdeklődést. Igen, arról a bizonyos titokzatos 11. irányról van szó. Ehhez a táblázatban azt írtuk, hogy feltételes. Mi a fene ez? Mi van, ha a helyszínen egy ház bejárata van. A játékos azt is írhatja, hogy **MENJ BE**, vagy **LÉPJ BE**. Ilyenkor megmondhatjuk neki, hogy **„ADD MEG ÉGTÁJJAL AZ IRÁNYT!"** á la *Rátkai*. Ám ha nagyobb intelligenciát akarunk kölcsönözni a programunknak, akkor az ilyen parancsokat (**UGORJ, MENJ KI, LÉPJ BE**) másként kezeljük. Pl. ha a helyszínen egy gödör van, akkor eddigi ismereteink alapján a **LE** paranccsal juthatunk bele. Értelemszerűen az **UGORJ**, vagy a **MENJ LE** parancsnak ugyanezt a hatást kellene érzékeltetnie. Erre szolgál a feltételezett irány. A nevét onnan kapta, hogy — maradva az előző példánál — a helyszínen egy gödör van, s ha a játékos azt írja be, hogy **UGORJ**, akkor FELTÉTELEZHETŐLEG a gödörbe akar lejutni.

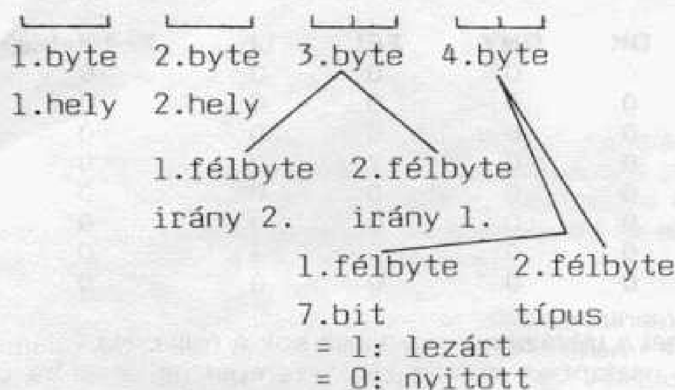
Ezt a táblázatot nevezzük mondjuk bejárási táblázatnak. A **WALK TABLE MAKER**-rel (ugyancsak a gyorsabb, lefordított változatot ajánlatos használni) aránylag kényelmesen szerkesztgethetjük ezt a táblázatot. A BASIC programot lefordítás előtt célszerű a saját igényeknek megfelelően átalakítani. A megszerkesztett táblázatot másoljuk át a $C500-tól kezdődő területre, majd a gépi kódu rutinoknál írjuk át a megfelelő címeket $C500-ra!. Nagyon egyszerűen elérhetjük a tábla adott bejegyzését az alábbi képlet alapján:

A=PEEK(kezdőcím+((helyiség—1)*11)+irány—1)

A helyiség ugyebár 1-255-ig terjed, az irány pedig 1-11-ig (az észak az 1-es, dél a 2-es stb.).

AKADÁLYOK: AJTÓK, ELLENSÉGEK

Tudvalévő, hogy a játékos sohasem mozoghat nyugodtan a helyszínen, mindig akadályozzák különböző tényezők. Többfélét is szokás használni. Lehetnek az utat elzáró „békés" tárgyak pl. AJTÓK, RÁCSOK, KAPUK. Kevésbé békés akadály pl. valamilyen szörny, egy LÉNY. Mi a 4 kiemelt típust fogjuk használni, de ez tetszés szerint bővíthető, akár 16 félére is. Itt is tárolnunk kell néhány adatot. Az AKL EDITOR-ral ugyancsak megszerkeszthetjük az idevágó táblázatot. (No, itt derül ki igazán, milyen gyors is a BASIC. Fordító nélkül ebbe bele se kezdjetek!) Nézzük most, hogyan tárolunk egy bejegyzést.



1, 2. hely: Egy ajtó ugyebár két helyszínt köt össze. Ha az egyiken kinyitjuk, akkor nem túl jó, ha a másik oldalról érkezve zárva találjuk. Ezért mind a két helyszín számát nyilvántartjuk, s így még rövidebb is, mint ha kétszer tárolnánk. Lényeknél más a helyzet. Ők (?) egyetlen helyszínen vannak, s míg meg nem küzdöttünk velük, nem foglalkozhatunk a helyszín többi részletével. Tehát a lényeknél a 2. helyszín nincs figyelembe véve.

1, 2. irány: Egy ajtó a helyszínen egyetlen irányban zárja le a mozgást. Mivel 11 irány van, elég a tárolásra fél byte. Lényeknél ez felesleges.

A 4.byte 7.bitje jelzi, hogy az akadály járható-e, azaz kinyitottuk-e az ajtót, illetve kinyírtuk-e a szörnyet. Az alsó byte az akadály típusa (AJTÓ, LÉNY stb.).

Az ehhez a részhez kapcsolódó gépi rutinok:

Annak a szubrutinnak, amely a mozgást végzi, szüksége lehet egy olyan rutinra, amely ellenőrzi, hogy nem gátolja-e valami az adott irányba való mozgást.
Hívási formája: SYS 49830,helyiség,irány

Ha van valamilyen akadály az adott helyszínen, az adott irányban, A-ba teszi a bejegyzés 4.byte-ját, vagyis a tipus-byte-ot. A 7.bit alapján el lehet dönteni, hogy az irány játható-e, s ha nem, akkor az alsó 4 bit alapján ki lehet írni, hogy **„A ... MEGAKADÁLYOZZA A TOVÁBBHALADÁST"**. Ha nem talált a rutin akadályt, akkor A-ba 255-öt tesz (ilyen nem fordulhat elő rendes bejegyzésnél).

A második rutinra az ajtó/rács/lény stb. nyitást/zárást/kinyírást végző programrésznek lehet nagy szüksége.
Hívási formája:SYS 49906,helyszín,típus,jelző

A helyszín úgy gondoljuk, hogy egyértelmű. A típus az akadály típusa. Ez nem gond, mivel a játékos úgyis megadja, kit akar kinyirni stb. Másrészt így elértük, hogy egy helyszínen lehet több akadály is, csak azonos típusú nem.

A jelző azt mondja meg a rutinnak, hogy mit csináljon az akadállyal (ha nem talált megfelelő akadályt, A-ba 0-t ad vissza), ha a jelző 0, megváltoztatja az akadály állapotát (ha járható volt, bezáródik és fordítva), ha 1, A-ba olvassa a bejegyzés 4. byte-ját.

Úgy gondoljuk, ezekhez a rutinokhoz nem kell különösebb megjegyzés, elég a kommentezés.

Kényelmes,takarékos programozás: Jelzők és counterek

Kivel ne fordult volna elő, hogy valamire egy kétállapotú jelzőt kellett volna használni, de csak a BASIC-re számíthatott. Nemrég megbeszéltük, hogy a BASIC minden numerikus változót 5 byte-on tárol. Tehát eddig 40 bitet használtunk el, holott 1 is elég lett volna. Ha mondjuk 100 jelzőt használunk, akkor ez 5X100= 500 byte, míg a most bemutatásra kerülő segédlettel 1*100=100 bitre, azaz 13 byte-ra is lecsökkenthetjük. A következő rutinok 256 jelzőt kezelnek, amelyet 32 byte-on tárolnak.

Az első rutin a jelzők leolvasását segíti.
Hívási formája: SYS 49749,n
A rutin A-ba teszi az n. számláló értékét (0 vagy 1).

A másik rutin ennek az ellentéte.
Hívási formája: SYS 49775,n,állás
A program feladata, hogy az n. jelzőt beállítja állásra, ahol ez utóbbi 0 vagy 1.

Lehet még olyan rutint írni, amely ellenkezőjére állítja a jelzőt. Segítségül megadjuk annak a rutinnak a kezdőcímét, amely kiszámolja a flag helyét (1 byte-ban 8 flag-et tárolunk). Hívása előtt X-be kell tölteni a kiszámolandó flag számát. Visszatérés után a 02-es címen kapjuk az index-et, ennek segítségével A-ba tölthetjük a megfelelő byte-ot (LDX 02: LDA $CEE0,X), majd a $C29C-től kezdődő bit-táblázat segítségével le kell választani a megfelelő bitet. A többi már pofon egyszerű. (Tudjuk, hogy ebből pont az nem értett semmit, akinek szüksége lenne rá, de ez nem egy nélkülözhetetlen rutin, másrészt az előbbi 2 felhasználásával BASIC-ben nagyon egyszerűen meg lehet írni.) Ja, az ígért kezdőcím: $C238.
Még egy kis megjegyzés. Ez így ahogy van — bár nehéz elhinni —, mégsem rövidebb, mint a normális ábrázolás. Gondoljunk bele: minden leolvasás előtt SYS utasítás; +1 byte, a tárcím; +1 byte, ha egy egykarakteres változóba tesszük, vessző karakter; +1 byte és így tovább. Tehát inkább a régi módszert célszerű használni. Illetve van egy módszer, ami mégis jól jöhet: be kellene építeni a két rutint egy egybyte-os parancsnak (pl. / és „balranyíl") illetve a leolvasót egy függvénynek. Így talán érdemes lenne használni. Nekünk nincs kedvünk ezzel szórakozni. Talán valaki más...
A most következő számlálós elv is egy kicsit sántít (ugyanezen okból), de ezt a részt csak programozástechnikai szempontból csempésztük bele ebbe a fejezetbe. Talán más nyelvekben használható...
Szóval a számlálók egy kicsit egyszerűbbek. 0-256-ig kaphatnak értéket.1 byte-on tárolódnak.
Az első rutin (SYS 49598,sz) A-ba teszi az sz.számláló értékét.
A második prg. (SYS 49607,sz,é) az sz. számlálót é. értékre állítja.
Az utolsó pedig (SYS 49624) törli az összes számlálót. Ez az inicializálásnál hasznos lehet.

Ide is lehetne még írni néhány dolgot (pl. számláló növelése/csökkentése x-szel), de semmi értelme tovább szórakoznunk vele.

ÜZENETEK

A szöveges játék elsődleges közlésformája az üzenetek kiírása. Tudvalevő, hogy a szöveg csak úgy falja a memóriát, ezért egy elvvel kicsit megrövidíthetjük a szövegeket. Arra gondoltunk (illetve már előttünk is gondoltak rá), hogy ha az adott karakter után szóköz következik, ezt a 7. bit 1-re állításával jelezzük, s az utána következő szóközt elhagyjuk. Tudjuk, ez nem valami nagy tömörítés, de a semminél ez is jobb. Ennek a dolognak van egy hátránya. A rutin jelenlegi állapotában nem ír '**SHIFT**'-elt karaktereket. Az input-rutin ennek megfelelően van beállítva, úgyhogy semmi gond. Egy kis változtatással ez elérhető, ha igény van rá, ez is megoldható.

Az üzeneteket nem nekünk kell kódolni, ezt elvégzi helyettünk a **MESSWRITER** nevű szupergyos hyper-szuper-mega-giga BASIC-ben írt program. Mivel ennek használata eltér az eddigi kényelmes (kuc-kuc) „szerkesztőktől" ismertetnénk a funkcióit.

Az üzeneteket DATA sorokban kell elhelyeznünk. Mivel a BASIC egy sorba max. 80 karaktert enged bevinni, az üzenetek pedig akár 254 karakter hosszúak is lehetnek, szükség van néhány parancsbyte-ra. Ezeket a szövegektől külön stringben kell elhelyezni. A program mindaddig összefűzi a talált szövegeket, amíg egy '^' (hatvány) jelet nem talál. Ekkor fogja a szöveget, s beírja a memóriába. Ha a szöveg tömörített formában is hosszabb a megengedettnél, a program leáll. A '*' (csillag) karakterrel jelezzük, hogy elfogytak az üzenetek. A '£' (font) jellel utasíthatjuk a programot, hogy sort emeljen a kiírásnál. Figyelem! Ez az egyetlen parancs, amit a szöveggel egybe is lehet írni.

A szövegek memóriába való kódolása legyen a következő: töltsük be a **MESSWRITER**-t, írjuk be a szövegeket DATA sorokba, majd MENTSÜK KI! A szövegek helyét jelző mutatót a program elején állítsuk jó magasra, nehogy a program ráírjon a szövegek végére! Végül monitorral másoljuk át a megadott területről a $A000-on kezdődőre (ezt néhány monitor nem engedi, de a lemezen levő igen). Nézzünk egy példát!

```
1000 DATA "HELLÓ, ÜDVÖZÖLLEK A PROGRAMOMBAN. "
1002 DATA "REMÉLEM, JÓL FOGSZ SZÓRAKOZNI.","↑"
1004 DATA "NEM TEHETED MEG.","↑","*"
```

Futtatás során több adat is megjelenik a képernyőn. Az első sorban lévő szám jelzi, hányadik üzenet van soron a memóriába írásnál. Ez néhány sorral lejjebb az üzenet szövegénél is megmutatkozik. Hogy a tényleges üzenetkódot megkapjuk, az előbb kiírt számhoz még hozzá kell adnunk egyet, mert programozási okokból 0-s üzenet nincs.

A második sorban két szám található. Az első az aktuális üzenet hosszát, a másik a tömörítés utáni hosszt (ennyi+1 byte-ot foglal az üzenet a memóriában) jelöli.
A példával élve az 1. üzenet így néz ki:

HELLÓ, ÜDVÖZÖLLEK A PROGRAMOMBAN.
REMÉLEM, JÓL FOGSZ SZÓRAKOZNI.

Itt a '↑'jel jelzi az üzenet végét. A 2. üzenet így néz ki:

NEM TEHETED MEG.

Ha itt a '↑' jelet kihagyjuk, s rögtön '*'-ot írunk, az üzenet nem íródik be a memóriába!
Ehhez a részhez egy rutin kapcsolódik. Feladata, hogy a tömörített szövegeket kiírja.
Hívási formája: SYS 49635,ü
A rutin kiírja az aktuális képernyőpozícióra az ü. üzenetet. Az első karakter elé beszúr egy szóközt, hogy bekezdés formája legyen. A program a szövegeket $A000-tól keresi.

TÁRGYAK

Egy kalandban ugyebár elkerülhetetlen a tárgyak használata. Egy tárgyról általában 3 információt tartanak számon: a helyét, nevét és leírását. Néhány rutinnal szeretnénk könnyebbé tenni a tárgyak kezelését.

Az **első** a tárgy helyének leolvasását segíti.
Hívási formája: SYS 50030,t
A t. tárgy helyszínszáma A-ba kerül.

A **másik** ennek az ellentéte.
Hívási formája: SYS 50039,t,h
A rutin t. tárgyat pillanatok alatt h. helyre hozza.

A **harmadik** rutin már bonyolultabb. Erre akkor lehet szükség, ha egy helyszín infóját kell megjeleníteni, vagy ki kell listázni a játékosnál lévő tárgyakat.
Hívási formája: SYS 50054,h

Erre a h. helyiségben lévő tárgyakat kilistázza. Ha 0-s helyszínt adtunk meg, akkor a játékosnál lévő tárgyakat írja ki. Egy kicsit intelligens is: ha nincs a helyszínen (vagy a játékosnál) semmi, nem ír ki semmit. Ha egy helyszín tárgyait kérdeztük le, a tárgyak listája előtt beszúrja az „**Itt van:**" szöveget, ha a játékos tárgyait listázzuk, akkor a „**Nálad van:**" szöveget. Ezt a két sablonszöveget nekünk kell elhelyezni a többi üzenet között, ugyanis a rutin itt fogja keresni. Ne felejtsük el beállítani e két üzenet sorszámát a rutinban megjelölt helyen!

A tárgyak nevét és leírásukat nem az üzenetekkel együtt kell elhelyezni, bár a **MESSAGE-WRITER**-rel kell beíratni a memóriába. Onnan aztán monitorral a $E000-tól lévő területre kell másolni. A tárgylistázó rutin itt fogja keresni. A tárgyak nevét lehetőleg sorban írjuk be, mert az 1-es tárgy nevét a rutin a $E000-s terület 1-es üzenetén keresi (pontosabban nem keresi, hanem kiírja, amit ott talál). 0-s tárgyat ne használjunk! Elég az 1-255-ig lévőt is számontartani. A tárgyak leírását a nevük után helyezhetjük el. Nem kötelező sorban, de aki nem így jár el, majd megbánja!

Ezzel ünnepélyesen bejelentjük, hogy a mai programozástechnika óra végetért. Mint már említettük, ha lesz igény rá, később a témát tovább vezészhetjük, hiszen akár egy Évkönyvre valót is meg lehetne vele tölteni. Ígéretünknek megfelelően a fejezet végére maradtak a nélkülözhetetlen BASIC listák, a gépi kódú program, valamint az összefoglaló táblázatok.

Ezennel sok sikert kívánunk minden felhasználónak!

INPUT-RUTIN:

```
10 SYS36864
20 .OPT OO:*=$C000
100 ;- INPUT RUTIN-
105 JMP R1
110 TMP = $60:FLAG =$5F
120 PTR *=*+1:PUFFER =$C0FE
122 PRINT =$FFD2
130 X =$D3:TAR =$62:CHR =$5E
140 ; -1-
142 R1 LDA #$10:STA TMP+1
144 LDA #0:STA TMP
146 STA FLAG
148 LDA #1:STA PTR
150 LDA #13:JSR PRINT
152 LDA #">":JSR PRINT
154 R1A LDA #"_":JSR PRINT
156 ; -2-
158 R2 JSR READ:STA CHR
160 ; -3-
162 R3 CMP #13:BEQ R15
164 R4 CMP #20:BEQ R16
166 ; -5-
168 R5 LDX FLAG:CPX #0
170 BEQ R7
172 ; -6-
174 R6 CMP #32:BEQ R2
176 R7 LDX PTR:CPX #20:BEQ R2
178 R8 CMP #32:BEQ R10
180 R9 LDX #0:STX FLAG:JMP R11
182 R10 LDX #1:STX FLAG
184 ; -11-
185 R11 JMP FIND
186 R11A LDX PTR:STX X
188 JSR 58640:LDA CHR:JSR PRINT
190 INC PTR
192 LDX PTR:STA PUFFER,X
194 JMP R1A
196 ; -15-
198 R15 LDX PTR:CPX #0
200 BEQ R1:DEX:STX PTR:RTS
202 ; -16-
204 R16 LDX PTR:CPX #1:BEQ R2
205 LDX PTR:STX X:JSR 58640
206 LDA #32:JSR PRINT:LDX PTR:DEX:STX X:STX PTR
208 JSR 58640:JMP RAA
210 ;- READ-
212 READ LDA #0:STA 198
216 RE1 LDA 198:BEQ RE1
218 LDA 631
220 LDY #$20
222 RE2 LDX #$FF
224 RE3 DEX:BNE RE3
226 DEY:BNE RE2:RTS
250 FIND LDA CHR:LDY #0
252 FI1 CMP TABLE1,Y:BEQ VISSZ
254 INY:CPY #46:BNE FI1
256 JMP R2
258 VISSZ JMP R11A
270 TABLE1 .ASC " ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU"
272 .ASC "VWXYZ0123456789"
290 *=$C181
300 RAA LDX PTR:DEX:LDA PUFFER,X:INX
310 CMP #32:BEQ RAAB
320 LDA #0:STA FLAG:JMP R1A
330 RAAB LDA #1:STA FLAG:JMP R1A
```

INPUT-RUTIN (SZÉTVÁLASZTÓ):

```
1 A$=" ":SYS49152:SYS49385
5 T$(1)="":T$(2)="":T$(3)="":N=1
10 I=1
20 B$=MID$(A$,I,1)
30 IFB$=" "THEN 80
40 T$(N)=T$(N)+B$
50 I=I+1:GOSUB 130
60 IF I>LEN(A$)THEN90
70 GOTO 20
80 IFN<3 THENN=N+1:GOTO50
90 OC=49458
100 PRINT:FORI=1TO3:B$=LEFT$(T$(I)+"              ",5):SYSOC,B$:PRINT"******▮▮▮▮▮▮▮"B$
110 CM(I)=A:PRINTA:NEXTI
120 END
130 IFLEN(T$(N))<5THEN180
150 I=I+1:IFI>LEN(A$)THEN90
160 B$=MID$(A$,I,1)
170 IFB$=" "THEN150
175 I=I+1
180 RETURN
```

COMMAND MAKER:

```
10 PRINT"□";:DIMA$(400),A(400)
20 X=0:BM=8192:LE=5:CS=0
30 PRINT"□"TAB(8)"ADVENTURE COMMAND MAKER"
40 EM=BM+((LE+1)*CS):GOSUB9000
50 PRINT" CRSR - SELECT COM      C - COMMAND CODE"
60 PRINT"  E   - EDIT   COM      R - REWRITE"
70 PRINT"  L   - RELOAD          N - LENGTH"
80 PRINT:PRINTTAB(9)"WIEW:"
90 GOSUB 9010
100 PRINT"■■■■■■■■■■■■";
110 FORI1=1TO5:PRINTTAB(6)A(X+I1-1);
115 GOSUB 9200:PRINTA$(X+I1-1):NEXT
120 POKE198,0:WAIT198,1:GETA$
130 IFA$="M"THEN300
135 IFA$="□"ANDX>0THENX=X-1:GOTO90
140 IFA$="■"ANDX<CS+1THENX=X+1:GOTO90
145 IFA$="C"THEN400
150 IFA$="E"THEN500
155 IFA$="R"THEN600
160 IFA$="L"THEN700
170 IFA$="N"THEN800
175 IFA$="O"THEN900
180 GOTO120
```

```
299 REM MEMORY
300 GOSUB 9100
310 INPUT"-START MEMORY:";BM
320 IFBM<4096ORBM>12288THEN300
330 EM=BM+((LE+1)*CS)
340 GOSUB9000:GOTO120
399 REM COMMANDCODE
400 GOSUB 9100
405 INPUT"-COMCODE:";A(X)
406 IFA(X)>255ORA(X)<0THEN400
410 GOTO90
499 REM EDIT COMMAND
500 GOSUB 9100
505 PRINT"-COMMAND:      ";A$(X);:POKE211,11:SYS58640
506 INPUTA$(X):IFA$(X)="-"THEN2000
507 IF LEN(A$(X)) >LE THEN500
508 CS=CS+1:GOSUB9000
510 GOTO40
599 REM REWRITE
600 PRINT"□■PLEASE WAIT"
601 GOSUB 1000
605 FORI1=0TOCS-1:PRINT"■"I1"-"CS
606 FOR J=1 TO LE+1
609 S=ASC(MID$(A$(I1),J,1))
610 POKEBM+(I1*(LE+1))+J-1,S
620 NEXTJ,I1:POKEEM,ASC("=")
630 GOTO30
699 REM RELOAD
700 PRINT"□■PLEASE WAIT"
710 FORI1=0TOCS-1:PRINT"■"I1"-"CS
713 FORJ=1TO LE
715 A=PEEK(BM+(I1*(LE+1))+J-1)
720 IFA=ASC("=")THEN750
725 A$(I1)=A$(I1)+CHR$(A)
727 NEXT
730 A=PEEK(BM+(I1*(LE+1))+J-1)
735 A(I1)=A
740 NEXTI1
750 GOTO30
799 REM LENGHT
800 GOSUB 9100
810 INPUT"-LENGTH";LE
815 IFLE<10ORLE>20THEN800
820 GOTO40
899 REM COMMANDS
900 GOSUB 9100
910 INPUT"-COMMANDS ARE:";CS
920 IFCS>400THEN900
930 GOTO40
1000 B$="":FORI=1TOLE:B$=B$+" ":NEXT
1010 FORI=0TOCS-1
1020 A$(I)=MID$(A$(I)+B$,1,LE):A$(I)=A$(I)+CHR$(A(I))
1030 NEXT:RETURN
2000 FORK=XTOCS:A$(K)=A$(K+1):A(K)=A(K+1):NEXT:CS=CS-1
2010 GOTO40
9000 PRINT"■■ ■■MEM:"BM"■-"EM"LENGTH:"LE
9003 PRINT" C■O■MMANDS:"CS"■        "
9005 RETURN
9010 PRINT"■■■■■■■■■■■■";
9020 PRINTTAB(5)" ■■■■■■■";:FORK=1TOLE:PRINT"■";:NEXT:PRINT"■"
9025 FORJ=1TO5:PRINTTAB(5)"■■        ■■";:FORK=1TOLE:PRINT" ";:NEXT:PRINT"■":NEXT
9030 PRINTTAB(5)" "■■■■■■■";:FORK=1TOLE:PRINT"■■";:NEXT:PRINT"■"
9035 RETURN
9100 POKE211,1:POKE214,20:SYS58640
9101 PRINT"                                        "
9105 POKE211,1:POKE214,20:SYS58640
9110 RETURN
9200 POKE211,11:SYS58640
9201 RETURN
```

WALK-TABLE MAKER:

```
10 REM WALK TABLE MAKER
11 SZ(0)=2:SZ(1)=1:X=1:FL=0
15 POKE53280,0:POKE53281,0
20 ME=12288:AD=4:AC=1:DIMA(100,11)
30 PRINT"□■■■■■■■■■■■WALK TABLE EDITOR "
40 GOSUB2000
41 GOSUB2100
45 PRINT
50 PRINT"■ROOM ■-E-■-D-■-K-■-NY■-EK■ENY■-DK■DNY■-F-■-L-■-FT"
55 A=AC:GOSUB2020:PRINT"■■ "A$" ■";
60 S=1:FORI=1TO11:A=A(AC,I):GOSUB2020:PRINTA$;:S=1-S:POKE646,SZ(S):NEXT:PRINT"■"
;
```

```
65 IF FL=1THENFL=0:PRINT"■":GOTO110
70 FORI=1TO2
80 A=AC+I:GOSUB2020:PRINT"□   "A$"  ■";
90 S=1:FORJ=1TO11:A=A(AC+I,J):GOSUB2020:PRINTA$;:S=1-S:POKE646,SZ(S):NEXT
100 NEXT
110 PRINT:PRINTTAB(3+(X*3))"■↑"
120 POKE198,0:WAIT198,1:GETA$
125 IFA$="J"THEN700
130 IFA$="■"THEN300
140 IFA$="■"THEN320
150 IFA$="■"THEN340
160 IFA$="□"THEN360
180 IFA$="■"THEN400
190 IFA$="R"THEN500
200 IFA$>="0"ANDA$<="9"THEN600
205 IFA$="E"THENPRINT"□":END
210 GOTO120
300 Y=X:IFX<11THENX=X+1
310 PRINT"■■■■■■■■■"TAB(3+(Y)*3)" ":PRINT"T↑";:GOTO110
320 Y=X:IFX>1THENX=X-1
330 GOTO310
340 IFAC<ADTHENAC=AC+1
350 PRINT"■■■■■■":GOTO55
360 IFAC>1THENAC=AC-1
370 GOTO350
400 PRINT"□WRITING...PLEASE WAIT"
410 FORI=1TOAD:PRINT"■■"I".ROOM"
420 FORJ=1TO11:POKEME+(I-1)*11+J,A(I,J):NEXT:NEXT
430 GOTO30
500 PRINT"■■■■■■■■■■■■                ■■■■■■":INPUT"■■ROOMS ";AD
510 IFAD<0ORAD>255ORAD<ACTHEN500
520 PRINT"□                                   ":GOSUB2000:GOTO350
600 GOSUB620:FL=1:B$="":PRINT"■■■■■■■■■■■■                ■■■■■■■";:INPUT"■■■";B$
605 Y=X:A=VAL(B$):IFA>255ORA<0THEN600ROOMS
610 A(AC,X)=A
615 GOTO350
620 POKE631,ASC(A$):POKE198,1:RETURN
700 PRINT"■■■■■■■■■ JUMP TO              ■■■■■■■";:INPUT"■■■";B
710 IFB<0ORB>ADTHEN700
720 AC=B:PRINT"□                                   ":PRINT"■■■■■■":GOTO55
1999 END
2000 PRINT"■■■MEMORY:"ME"TO"ME+11*AD"■■    "
2010 PRINT"□"TAB(25)"ROOMS:"AD"■■    ":RETURN
2020 B$=STR$(A):C$=MID$(B$,2,LEN(B$)-1)
2030 IFLEN(C$)=1THENA$="  "+C$:RETURN
2040 IFLEN(C$)=2THENA$=" "+C$:RETURN
2050 A$=C$:RETURN
2100 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■CRSR MOV NUM EDIT F7 WRT R ROOM J JUMP"
2110 PRINT"■■■■"
2120 RETURN
```

MESSAGE WRITER:

```
1 PRINT"□"
5 K=0:MEM=8192:DIMA(255)
10 READ A$:IFA$="*"THENEND
20 IFA$="↑"THENGOSUB40:B$="":GOTO10
30 B$=B$+A$:GOTO10
40 PRINT"□";K:X=LEN(B$):PRINT"■■■■"B$
50 FORI=1TOX
60 A(I)=ASC(MID$(B$,I,1)):IFA(I)=32THENA(I-1)=A(I-1)OR 128:A(I)=0
65 IFA(I)=92 THENA(I)=13
66 IFA(I)>128THENA(I)=A(I)AND127:A(I)=A(I) OR 64
70 NEXT
75 J=1:I=1
80 IFA(I)=0THENI=I+1:GOTO80
90 PRINT"■■"I,J:POKE MEM+J,A(I):J=J+1:I=I+1:IFI<X+1THEN80
100 POKEMEM,J:K=K+1:MEM=MEM+J:RETURN
1000 DATA"EKKOVES KORONA","↑"
1010 DATA"CSILLOGO RUBINT","↑"
1020 DATA"EGO GYERTYA","↑"
1030 DATA"IZZO LAVA","↑"
9999 DATA "*"
```

AKL EDITOR:

```
10 PRINT"□■";:POKE53280,0:POKE53281,0
15 DIM IR$(11),A(255,6):TN=3:REM TIPUS DB.-1
20 FORI=0TO10:READIR$(I):NEXT
25 FORI=0TOTN:READTY$(I):NEXT
30 ME=13388:AC=1:AD=4:C=0
40 DATA" E "," D "," K "," NY"," EK"
50 DATA"ENY"," DK","DNY"," F "," L "," FT"
55 DATA"RACS","KAPU","AJTO","LENY"
60 PRINTTAB(12)"A.K.L. EDITOR"
62 GOSUB2300
65 GOSUB2200
70 PRINT"■  NUM  HS1  HS2  IR1  IR2  TYPE  WL"
80 PRINT"  ___I_____I____I_____I____I_____I____"
```

```
90 PRINT"■■■      ____|____|____|____|____|____|____"
95 PRINT"▯▯▯⌐->■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■<-"
96 PRINT"▯¬"
100 FORI=0TO2:GOSUB2000:NEXT
105 PRINT"■■■■■■■"
110 PRINTTAB(9+(5*C))"↑"
120 POKE198,0:WAIT198,1:GETA$
130 IFA$="▮"THEN200
132 IFA$="▮"THEN220
134 IFA$="■"THEN240
136 IFA$="¬"THEN260
138 IFA$=" "THEN300
140 IFA$="W"THEN500
142 IFA$="E"THENEND
150 IFA$="A"THEN600
190 GOTO120
200 Y=C:IFC<5THENC=C+1
210 PRINTTAB(9+(5*Y))"¬ ":PRINT"¬";:GOTO105
220 Y=C:IFC>0THENC=C-1
230 GOTO210
240 IFAC<ADTHENAC=AC+1
250 PRINT"■■■■":GOTO100
260 IFAC>1THENAC=AC-1
270 GOTO250
271 IFA$=" "THEN2500
300 PRINT"■■■■■■■■■■■■■EDIT"
310 PRINT"■■■■"
350 IFC<2THEN360
352 IFC<4THEN370
354 IFC=4THEN390
356 A(AC,6)=1-A(AC,6):GOTO2500
360 GOSUB2400:INPUTQ:IFQ>255THEN360
362 A(AC,C+1)=Q:GOTO2500
370 W=A(AC,C+1):PRINT"■■■■":GOSUB2600
371 IFA$=" "THEN2500
372 IFA$="■"THEN375
373 IFA$="¬"THEN380
374 GOTO370
375 IFW=10THENW=0:GOTO377
376 W=W+1
377 A(AC,C+1)=W:I=0:GOSUB2000:GOTO370
380 IFW=0THENW=10:GOTO382
381 W=W-1
382 GOTO377
390 W=A(AC,5):PRINT"■■■■":GOSUB2600
392 IFA$=" "THEN2500
393 IFA$="■"THEN396
394 IFA$="¬"THEN400
395 GOTO390
396 IFW=TNTHENW=0:GOTO398
397 W=W+1
398 A(AC,5)=W:I=0:GOSUB2000:GOTO390
400 IFW=0THENW=TN:GOTO402
401 W=W-1
402 GOTO398
500 PRINT"¬WRITING...PLEASE WAIT
505 FORI=1TOAD:PRINT"■■"I".DATAS"
510 W(1)=A(I,1):W(2)=A(I,2)
520 W(3)=A(I,3)+16*A(I,4)
530 W(4)=A(I,5):IFA(I,6)=1THENW(4)=W(4)OR128
540 FORJ=1TO4:POKEMEM+4*(I-1)+J-1,W(J):NEXT
550 NEXT:PRINT"¬";:GOTO60
600 GOSUB2400:INPUTR:IFR>255ORR<ACTHEN600
610 AD=R:PRINT"¬";:GOTO60
1999 END
2000 A=AC+I:GOSUB2100:PRINT"■■■"B$" ▮ ";
2005 FORJ=1TO2:A=A(AC+I,J):GOSUB2100:PRINTB$" ▮ ";:NEXT
2010 FORJ=3TO4:PRINTIR$(A(AC+I,J))" ▮ ";:NEXT
2020 PRINTTY$(A(AC+I,5))" ▮ ";
2025 IFA(AC+I,6)=1THENPRINT"+":RETURN
2030 PRINT"-":RETURN
2100 A$=STR$(A):B$=MID$(A$,2,LEN(A$)-1)
2110 X=LEN(B$)
2120 IFX=1THENB$="  "+B$:RETURN
2130 IFX=2THENB$=" "+B$
2140 RETURN
2200 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■CRSR:MOVE SPC:EDIT W:WRITE E:END A:AKS"
2210 PRINT"■":RETURN
2300 PRINT"■■   MEM:"ME"▮  TO"ME+(AD*4)"▮    AKS:"AD
2310 RETURN
2400 PRINT"■■■■■■■■■■■                ■■■■■■■■";
2410 RETURN
2500 PRINT"■■■■■■■■■■■■■                              ":PRINT"■■■■":GOTO100
2600 POKE198,0:WAIT198,1:GETA$:RETURN

READY.
```

GÉPI KÓDÚ SZUBRUTINOK (C000-C41B):

```
c000 4c 04 c0 jmp c004   ;INPUT-RUTIN  SYS 49152
c003 01       .by 01
c004 a9 10    lda #10    ;Ez a rész nem kell
c006 85 61    sta 61     ;a programhoz, a hely
c008 a9 00    lda #00    ;bővítésekre használható.
c00a 85 60    sta 60     ;Az lda #00:sta 5f
                         ;maradjon!
c00c 85 5f    sta 5f     ;spc jelző törlése
c00e a9 01    lda #01    ;olvasott szöveg hossza:
c010 8d 03 c0 sta c003   ; 1
c013 a9 0d    lda #0d    ; CR kiírása
c015 20 d2 ff jsr ffd2   ;(soremelés)
c018 a9 3e    lda #3e    ;nagybetűk/grafikus
c01a 20 d2 ff jsr ffd2   ;jelek üzemmód
c01d a9 d2    lda #d2    ;SHIFT-R kiírása
c01f 20 d2 ff jsr ffd2   ;a kurzor szimulálásához
c022 20 9a c0 jsr c09a   ;karakter a billentyű-
c025 85 5e    sta 5e     ;zetről, mentése
c027 c9 0d    cmp #0d    ;RETURN?
c029 f0 40    beq c06b   ; -igen
c02b c9 14    cmp #14    ;DEL?
c02d f0 48    beq c077   ; -igen
c02f a6 5f    ldx 5f     ;spc jelző
c031 e0 00    cpx #00    ;előző kar. spc?
c033 f0 04    beq c039   ; -nem, most lehet spc is.
c035 c9 20    cmp #20    ;a beolv. kar. spc?
c037 f0 e9    beq c022   ; -igen
c039 ae 03 c0 ldx c003   ;már a max. kar.?
c03c e0 14    cpx #14    ; *** 14 az input sor
                         ;hossza
c03e f0 e2    beq c022   ; -igen, nem fér el a kar.
c040 c9 20    cmp #20    ;a beolv. kar. spc?
c042 f0 07    beq c04b   ; -igen, spc jelző 1
c044 a2 00    ldx #00    ; -nem, spc
c046 86 5f    stx 5f     ;jelző 0
c048 4c 4f c0 jmp c04f   ;kar. kiírása
c04b a2 01    ldx #01    ;spc jelző
c04d 86 5f    stx 5f     ;1-re állítása
c04f 4c b0 c0 jmp c0b0   ;beolv. kar. kiírása
         ;----------     PRINT
c052 ae 03 c0 ldx c003   ;oszlop beállítás
c055 86 d3    stx d3
c057 20 10 e5 jsr e510
c05a a5 5e    lda 5e     ;a mentett kar.
c05c 20 d2 ff jsr ffd2   ;kiírása
c05f ee 03 c0 inc c003
c062 ae 03 c0 ldx c003   ;kar. tárolása
c065 9d fe c0 sta  c0fe,x ;az input-pufferben
c068 4c 1d c0 jmp c01d   ;vissza az olvasóhoz
         ;----------     RETURN
c06b ae 03 c0 ldx c003   ;ha nincs szöveg,
c06e e0 01    cpx #01    ;nem lehet.
c070 f0 92    beq c004
c072 ca       dex        ;valódi hossz
c073 8e 03 c0 stx c003
c076 60       rts
         ;----------     DEL
c077 ae 03 c0 ldx c003
c07a e0 01    cpx #01    ;nincs mit törölni?
c07c f0 a4    beq c022
c07e ae 03 c0 ldx c003
c081 86 d3    stx d3     ;-1 kar.
c083 20 10 e5 jsr e510
c086 a9 20    lda #20    ;DEL szimulálása
c088 20 d2 ff jsr ffd2
c08b ae 03 c0 ldx c003
c08e ca       dex        ;visszalépés 1-gyel
c08f 86 d3    stx d3
c091 8e 03 c0 stx c003   ;a pufferbn
c094 20 10 e5 jsr e510
c097 4c 81 c1 jmp c181
         ;----------     1 kar. beolvasása
c09a a9 00    lda #00
c09c 85 c6    sta c6
c09e a5 c6    lda c6     ;van kar. a billetve
                         ;pufferban?
c0a0 f0 fc    beq c09e   ; -nincs
c0a2 ad 77 02 lda 0277   ;első kar. feldolgozása
c0a5 a0 20    ldy #20
c0a7 a2 ff    ldx #ff    ;várakozó ciklus
c0a9 ca       dex
```

```
c0aa d0 fd    bne c0a9   ;X és Y értékei változtat-
c0ac 88       dey
c0ad d0 f8    bne c0a7   ;hatók
c0af 60       rts
         ;----------     ELLENŐRZŐ
c0b0 a5 5e    lda 5e
c0b2 a0 00    ldy #00    ;a karakter
c0b4 d9 c4 c0 cmp  c0c4,y ;kiírható?
c0b7 f0 08    beq c0c1
c0b9 c8       iny
c0ba c0 2e    cpy #2e    ; *** 2e db. karakter van
c0bc d0 f6    bne c0b4   ;    a táblázatban.
c0be 4c 22 c0 jmp c022   ; -nem
c0c1 4c 52 c0 jmp c052   ; -igen. Kiírni!
         ;----------     kiírható billentyűk
                         táblája
c0c4 20 41 42 .by 20,41,42 ;billentyűzet táblázat.
c0c7 43 44 45 .by 43,44,45
c0ca 46 47 48 .by 46,47,48 ;szabadon
                         ;átdefiniálható.
c0cd 49 4a 4b .by 49,4a,4b
c0d0 4c 4d 4e .by 4c,4d,4e ;csak c0e8-ig lehet
                         ;írni!
c0d3 4f 50 51 .by 4f,50,51
c0d6 52 53 54 .by 52,53,54 ;c0bb-re írjuk a kar.-ek
c0d9 55 56 57 .by 55,56,57
c0dc 58 59 5a .by 58,59,5a ;számát!
c0df b0 b1 a2 .by b0,b1,a2
c0e2 b9 40 a4 .by b9,40,a4
c0e5 b8 5e ff .by b8,5e,ff
c0e8 20       .by 20
         ;----------     Input szöveg A$-ba
c0e9 a9 41    lda #41    ; SYS49385
c0eb 85 45    sta 45     ; A$ kódja kereséshez
c0ed a9 80    lda #80
c0ef 85 46    sta 46
c0f1 20 e7 b0 jsr b0e7   ;változó keresése
c0f4 a0 00    ldy #00
c0f6 ad 03 c0 lda c003   ;a hossz beállítása
c0f9 91 47    sta (47),y
c0fb c8       iny
c0fc 4c 28 c1 jmp c128
c0ff 00       .by 00
;-- c100-c127-ig az INPUT-RUTIN beviteli puffere.
c128 a9 00    lda #00
c12a 91 47    sta (47),y ;cím, alsó byte
c12c c8       iny
c12d a9 c1    lda #c1
c12f 91 47    sta (47),y ;cím, felső byte
c131 60       rts
         ;----------     DECODER
c132 20 fd ae jsr aefd   ;szöveges változó
c135 20 9e ad jsr ad9e   ;kiértékelése
c138 20 a3 b6 jsr b6a3   ;beolvasása. ($22/23-ban a
c13b a9 00    lda #00    ;mutató.
c13d 85 fb    sta fb
c13f aa       tax        ;X-be 0 !
c140 a9 10    lda #10    ;$fb/fc a parancstáblázat
c142 85 fc    sta fc     ;kezdete mutató ($1000)
c144 4c 69 c1 jmp c169   ;parancs keresése
         ;----------     mutató átállítása a köv.
c147 a5 fb    lda fb     ;parancsra
c149 18       clc
c14a 69 06    adc #06    ; *** 06 a parancsok
                         ; hossza+1
c14c 90 02    bcc c150
c14e e6 fc    inc fc
c150 85 fb    sta fb
c152 a5 fc    lda fc     ; *** 10 az utolsó parancs
c154 c9 10    cmp #10    ; utáni = jel címének a
c156 f0 03    beq c15b   ; felső byte-ja
c158 4c 69 c1 jmp c169
c15b a5 fb    lda fb     ; *** 18 az előbbi címnek
c15d c9 18    cmp #18    ; az aljó byte-ja
c15f f0 03    beq c164   ;nincs több parancs.
c161 4c 69 c1 jmp c169
c164 a9 00    lda #00    ;nem sikerült megtalálni
c166 4c 7d c1 jmp c17d   ;A-ba 0 írása
c169 a0 ff    ldy #ff
c16b c8       iny
c16c c0 05    cpy #05    ; *** 05 a parancsok
```

```
                          ; hossza
c16e f0 09    beq c179
c170 b1 22    lda (22),y
c172 d1 fb    cmp (fb),y
c174 f0 f5    beq c16b
c176 4c 47 c1 jmp c147
c179 a0 05    ldy #05     ; *** 05 a parancsok
                          ; hossza
c17b b1 fb    lda (fb),y
c17d 4c 9b c1 jmp c19b
c180 00       brk         ; szabad byte
     ;----------     kiegészítés az input-rutinhoz
c181 ae 03 c0 ldx c003
c184 ca       dex         ; az elözö kar.
c185 bd fe c0 lda  c0fe,x
c188 e8       inx
c189 c9 20    cmp #20     ; spc?
c18b f0 07    beq c194    ; -igen
c18d a9 00    lda #00
c18f 85 5f    sta 5f
c191 4c 1d c0 jmp c01d
c194 a9 01    lda #01
c196 85 5f    sta 5f
c198 4c 1d c0 jmp c01d
     ;----------          ;A-ban levö szám A
                          ;változóba
c19b 85 ff    sta ff
c19d a9 41    lda #41
c19f 85 45    sta 45
c1a1 a9 00    lda #00
c1a3 85 46    sta 46
c1a5 20 e7 b0 jsr b0e7    ;változó keresése
c1a8 a5 47    lda 47
c1aa 85 49    sta 49
c1ac a5 48    lda 48
c1ae 85 4a    sta 4a
c1b0 a4 ff    ldy ff
c1b2 20 a2 b3 jsr b3a2    ;átváltás lebegöpontosra
c1b5 4c d0 bb jmp bbd0    ;FAC-et változóba írni
     ;----------           0-255-ig szám
                          ;olvasása X-be
c1b8 20 fd ae jsr aefd    ;vesszö keresése
c1bb 4c 9e b7 jmp b79e    ;numerikus érték olvasása
     ;----------          READ COUNTER
c1be 20 b8 c1 jsr c1b8    ;SYS 49598,melyiket?
c1c1 bd 00 cf lda  cf00,x
c1c4 4c 9b c1 jmp c19b    ;X. counter A-ba írása
     ;----------          SET COUNTER
c1c7 20 b8 c1 jsr c1b8    ;SYS 49607,melyiket,mire
c1ca 8a       tax
c1cb 48       pha
c1cc 20 b8 c1 jsr c1b8
c1cf 8a       tax         ;counter beállítása
c1d0 a8       tay
c1d1 68       pla         ;a megadott
c1d2 aa       tax
c1d3 98       tya         ;értékre
c1d4 9d 00 cf sta  cf00,x
c1d7 60       rts
     ;----------          CLEAR COUNTERS
c1d8 a0 00    ldy #00
c1da a9 00    lda #00     ;counterek
c1dc 99 00 cf sta  cf00,y
c1df c8       iny         ;törlése
c1e0 d0 fa    bne c1dc
c1e2 60       rts
     ;----------          MESSAGE PRINT
c1e3 20 b8 c1 jsr c1b8    ;SYS 49635,üzenetszám
c1e6 a9 20    lda #20     ;bekezdés
c1e8 20 d2 ff jsr ffd2    ;kiírása
c1eb 78       sei
c1ec a9 36    lda #36     ;átkapcsolás a
c1ee 85 01    sta 01      ;BASIC "alá"
c1f0 a9 00    lda #00
c1f2 85 fb    sta fb      ;$AB/FC szöveg-kezdet
c1f4 a9 a0    lda #a0     ;mutató ($A000)
c1f6 85 fc    sta fc
c1f8 ca       dex
c1f9 f0 10    beq c20b
c1fb a0 00    ldy #00     ;üzenet
c1fd b1 fb    lda (fb),y
c1ff 18       clc
c200 65 fb    adc fb      ;megkeresése
```

```
c202 90 02    bcc c206
c204 e6 fc    inc fc
c206 85 fb    sta fb
c208 4c f8 c1 jmp c1f8
c20b a0 00    ldy #00     ;szöveg kiírása
c20d b1 fb    lda (fb),y
c20f aa       tax
c210 c8       iny
c211 ca       dex
c212 f0 1e    beq c232
c214 b1 fb    lda (fb),y
c216 84 ff    sty ff
c218 86 fe    stx fe
c21a 48       pha
c21b 29 7f    and #7f
c21d 20 d2 ff jsr ffd2
c220 68       pla
c221 30 07    bmi c22a    ;szóköz rövidítés?
c223 a4 ff    ldy ff
c225 a6 fe    ldx fe
c227 4c 10 c2 jmp c210
c22a a9 20    lda #20     ;szóköz írása a kar.
c22c 20 d2 ff jsr ffd2    ;után
c22f 4c 23 c2 jmp c223
c232 a9 37    lda #37     ;visszakapcsolás
c234 85 01    sta 01      ;a BASIC-re
c236 58       cli
c237 60       rts
     ;----------          flag címének kiszámítása
c238 a9 00    lda #00
c23a 85 ff    sta ff
c23c 8a       tax         ;a hozott érték
c23d 18       clc         ;osztása 8-cal
c23e 4a       lsr
c23f 66 ff    ror ff      ; /2
c241 4a       lsr
c242 66 ff    ror ff      ; /4
c244 4a       lsr
c245 66 ff    ror ff      ; /8
c247 aa       tax
c248 a5 ff    lda ff      ; a maradék
c24a 18       clc
c24b 4a       lsr         ;lehozása
c24c 4a       lsr
c24d 4a       lsr         ;az alsó
c24e 4a       lsr
c24f 4a       lsr         ;bitekre
c250 85 ff    sta ff      ;maradék
c252 86 02    stx 02      ;eltolási cím
c254 60       rts
     ;----------          READ FLAG
c255 20 b8 c1 jsr c1b8    ;SYS 49749,melyiket
c258 20 38 c2 jsr c238
c25b a6 02    ldx 02
c25d bd e0 ce lda  cee0,x
c260 a6 ff    ldx ff
c262 3d 9d c2 and  c29d,x
c265 f0 03    beq c26a
c267 a9 01    lda #01
c269 2c a9 00 bit 00a9    ;rejtett LDA #00 utasítás
c26c 4c 9b c1 jmp c19b
     ;----------          SET FLAG
c26f 20 b8 c1 jsr c1b8    ;SYS 4977,melyiket,mire
c272 20 38 c2 jsr c238
c275 a4 ff    ldy ff
c277 b9 9d c2 lda  c29d,y
c27a 85 fc    sta fc
c27c 49 ff    eor #ff
c27e 85 fe    sta fe
c280 86 fd    stx fd
c282 20 b8 c1 jsr c1b8
c285 a4 02    ldy 02
c287 e0 00    cpx #00
c289 f0 09    beq c294
c28b b9 e0 ce lda  cee0,y
c28e 05 fc    ora fc
c290 99 e0 ce sta  cee0,y
c293 60       rts
c294 b9 e0 ce lda  cee0,y
c297 25 fe    and fe
c299 99 e0 ce sta  cee0,y
c29c 60       rts
c29d 01 02 04 .by 01,02,04  ;táblázat a
```

```
c2a0 08 10 20 .by 08,10,20  ;bites
c2a3 40 80 ff .by 40,80,ff  ;átszámitáshoz
       ;----------         KERESÉS AZ AKADÁLYLISTÁN
c2a6 20 b8 c1 jsr c1b8      ;SYS 49830,helyiség,irány
c2a9 86 fe    stx fe        ;helyiség tárolása
c2ab 20 b8 c1 jsr c1b8
c2ae 86 fd    stx fd        ;irány tárolása
c2b0 20 5c c3 jsr c35c      ;inicializálás
c2b3 a0 00    ldy #00       ;x. helyszín, 1.bejegyzés
c2b5 b1 fb    lda (fb),y    ;összehasonlitása a
                            ;keresett
c2b7 c5 fe    cmp fe        ;helyszínnel
c2b9 f0 1b    beq c2d6      ; -megvan
c2bb c8       iny
c2bc b1 fb    lda (fb),y    ;x. helyszín, 2.bejegyzés
c2be c5 fe    cmp fe
c2c0 f0 1d    beq c2df      ; -megvan
c2c2 a5 fb    lda fb
c2c4 18       clc           ;mutató állitása
c2c5 69 04    adc #04
c2c7 90 02    bcc c2cb      ;a köv. elemre
c2c9 e6 fc    inc fc
c2cb 85 fb    sta fb
c2cd c6 02    dec 02        ;van még bejegyzés?
c2cf d0 e2    bne c2b3      ; -van
c2d1 a9 ff    lda #ff       ;nem sikerült megtalálni
c2d3 4c 9b c1 jmp c19b      ;A-ba 255 küldése
c2d6 a0 02    ldy #02
c2d8 b1 fb    lda (fb),y    ;1.irány beolvasása
c2da 29 0f    and #0f
c2dc 4c e8 c2 jmp c2e8
c2df c8       iny
c2e0 b1 fb    lda (fb),y    ;2.irány beolvasása
c2e2 29 f0    and #f0
c2e4 4a       lsr
c2e5 4a       lsr
c2e6 4a       lsr
c2e7 4a       lsr
c2e8 c5 fd    cmp fd        ;összehasonlitás a
                            ;keresettel.
c2ea d0 d6    bne c2c2      ;Nincs tovább keresés
c2ec c8       iny           ; -megvan
c2ed b1 fb    lda (fb),y    ;akadály tipusa+állása
c2ef 4c 9b c1 jmp c19b      ; A változóba
       ;----------          SET AKL
c2f2 20 b8 c1 jsr c1b8      ;SYS 49906,helyiség,tipus,
c2f5 86 fe    stx fe        ;jelző
c2f7 20 5c c3 jsr c35c      ;inicializálás
c2fa 20 2e c3 jsr c32e      ;keresés
c2fd 20 b8 c1 jsr c1b8      ;tipusbyte behozatala
c300 86 04    stx 04        ;mentése 04-re
c302 8a       tax
c303 29 0f    and #0f       ;alsó 4 bit
c305 85 03    sta 03        ;tárolása 3-ra
c307 a0 03    ldy #03       ;a bejegyzett akadály
c309 b1 fb    lda (fb),y    ;tipusának
c30b 29 7f    and #7f       ;összehasonlitása
c30d c5 03    cmp 03        ;a keresettel
c30f f0 08    beq c319      ; -megvan
c311 20 3b c3 jsr c33b
c314 a6 04    ldx 04        ;tipus vissza X-be
c316 4c 02 c3 jmp c302      ;keresés tovább
c319 20 b8 c1 jsr c1b8      ;jelzőbyte beolv.
c31c a0 03    ldy #03
c31e e0 01    cpx #01       ;1-es?
c320 f0 47    beq c369      ; -igen, beolvasás
c322 b1 fb    lda (fb),y    ; -nem, akadály
                            ;állapotának
c324 49 80    eor #80       ;megforditása
c326 91 fb    sta (fb),y
c328 a9 01    lda #01       ; A-ba 1=et tesz,sikerült
c32a 4c 9b c1 jmp c19b
c32d 60       rts
c32e a0 00    ldy #00       ;bejegyzés 1.helyszín
c330 20 4d c3 jsr c34d      ;összehasonlitás a
                            ;keresettel.
c333 f0 f8    beq c32d      ;Megvan, vissza
c335 c8       iny           ;bejegyzés 2.helyszín
c336 20 4d c3 jsr c34d      ;összehasonlitás
c339 f0 f2    beq c32d      ;megvan, vissza
c33b a5 fb    lda fb
c33d 18       clc           ;következő bejegyzés
c33e 69 04    adc #04
```

```
c340 90 02    bcc c344
c342 e6 fc    inc fc
c344 85 fb    sta fb
c346 c6 02    dec 02        ;van még bejegyzés?
c348 f0 08    beq c352      ;nincs, vége
c34a 4c 2e c3 jmp c32e      ;igen, keresés tovább
c34d b1 fb    lda (fb),y    ;helyiség összehasonlitása
c34f c5 fe    cmp fe        ;a keresettel
c351 60       rts
c352 68       pla           ;vissza a BASIC-hez
c353 68       pla           ;utolsó visszatérési cim
                            ;törlése
c354 20 b8 c1 jsr c1b8      ;a jelzőbyte
                            ;érvénytelenitve
c357 a9 00    lda #00       ;A-ba 0-t küldeni
c359 4c 9b c1 jmp c19b
       ;----------           INICIALIZÁLÁS
                            ;(akadálylista)
c35c a9 4c    lda #4c       ; *** akadálylista
                            ;kezdete,
c35e 85 fb    sta fb        ;  alsó byte
c360 a9 34    lda #34       ; *** akadálylista
                            ;kezdete,
c362 85 fc    sta fc        ;  felső byte
c364 a9 02    lda #02       ; *** ennyi bejegyzés van
c366 85 02    sta 02        ; a listán
c368 60       rts
c369 b1 fb    lda (fb),y    ;akadály állapotát-tipusát
c36b 4c 9b c1 jmp c19b      ;A-ba tenni!
       ;----------          READ OBJECT
c36e 20 b8 c1 jsr c1b8      ;tárgy helyének leolvasása
c371 bd e0 cd lda  cde0,x   ;SYS 50030,tárgy
c374 4c 9b c1 jmp c19b      ;A helyet A-ba tenni!
       ;----------          SET OBJECT
c377 20 b8 c1 jsr c1b8      ;tárgy helyének
c37a 86 ff    stx ff
c37c 20 b8 c1 jsr c1b8      ;beállitása
c37f 8a       tax
c380 a6 ff    ldx ff        ;SYS 50039,tárgy,hely
c382 9d e0 cd sta  cde0,x
c385 60       rts
       ;----------          PRINT OBJECTS
c386 20 b8 c1 jsr c1b8      ;megadott helyszinen
c389 86 f9    stx f9        ;lévő tárgyak listázása
c38b a2 00    ldx #00
c38d 86 fa    stx fa        ;szöveg-jelző=0
c38f e8       inx
c390 bd e0 cd lda  cde0,x   ;következő tárgy helye
c393 c5 f9    cmp f9        ;egyenlő a keresettel?
c395 f0 06    beq c39d      ; -igen, kiirás
c397 e8       inx           ;köv. tárgy
c398 e0 05    cpx #05       ; *** 05=ennyi tárgyat
c39a d0 f4    bne c390      ;  használunk
c39c 60       rts
c39d 86 f8    stx f8        ;a tárgy kiirása
c39f a4 fa    ldy fa        ;ki volt már irva az
                            ;elösor?
c3a1 c0 00    cpy #00
c3a3 f0 12    beq c3b7      ;nem, kiirni
c3a5 a6 f8    ldx f8
c3a7 20 d0 c3 jsr c3d0      ;tárgy kiirása
c3aa a9 0d    lda #0d
c3ac 20 d2 ff jsr ffd2      ; CR kiirása (soremelés)
c3af 20 11 c4 jsr c411      ;késleltetés
c3b2 a6 f8    ldx f8
c3b4 4c 97 c3 jmp c397      ;vissza
c3b7 e6 fa    inc fa        ;elöüzenet kiirása
c3b9 a5 f9    lda f9
c3bb f0 03    beq c3c0
c3bd a2 04    ldx #04       ; *** az "Itt van:" ü.
                            ; száma
c3bf 2c a2 03 bit 03a2      ; *** 03="Nálad van:"
                            ; ü.sz.
c3c2 20 e6 c1 jsr c1e6      ;üzenet kiirása
c3c5 a9 0d    lda #0d
c3c7 20 d2 ff jsr ffd2      ;soremelés
c3ca 4c a5 c3 jmp c3a5      ;vissza
       ;----------           DATAPRINT <$e00-s
                            ;szövegek)
c3cd 20 b8 c1 jsr c1b8
c3d0 78       sei
c3d1 a5 01    lda 01        ;RAM-ok bekapcsolása
c3d3 29 f8    and #f8
```

```
c3d5 85 01    sta 01
c3d7 a9 e0    lda #e0
c3d9 85 fc    sta fc        ; $e00-töl
c3db a9 00    lda #00
c3dd 85 fb    sta fb        ;vannak a szövegek
c3df a0 00    ldy #00
c3e1 ca       dex
c3e2 f0 0e    beq c3f2      ;üzenet keresése
c3e4 b1 fb    lda (fb),y
c3e6 18       clc
c3e7 65 fb    adc fb
c3e9 90 02    bcc c3ed
c3eb e6 fc    inc fc
c3ed 85 fb    sta fb
c3ef 4c e1 c3 jmp c3e1
c3f2 b1 fb    lda (fb),y
c3f4 85 f7    sta f7
c3f6 a0 00    ldy #00       ;másolás a RAM-ba
c3f8 b1 fb    lda (fb),y
c3fa 99 e0 cc sta cce0,y ; ,hogy ki tudjuk írni
c3fd c8       iny
c3fe c4 f7    cpy f7
c400 d0 f6    bne c3f8
c402 a9 cc    lda #cc
c404 85 fc    sta fc
c406 a9 e0    lda #e0
c408 85 fb    sta fb
c40a a9 37    lda #37
c40c 85 01    sta 01
c40e 4c 0b c2 jmp c20b      ;ugrás a MESSAGEPRINT-re
              ;----------   KÉSLELTETÉS
c411 a2 ff    ldx #ff
c413 a0 ff    ldy #ff
c415 88       dey
c416 d0 fd    bne c415
c418 ca       dex
c419 d0 f8    bne c413
c41b 60       rts
```

A gépi kódú rutinok összefoglaló táblázata:

Név	Cím	Bemenő adatok	Kimenő adatok
INPUT RUTIN	49152	—	—
IN A$	49385	—	A$ — input sor
DECODER_	49458	A$ — egy szó, kieg. szóköz	A — megtalált kód
INA	$C19B	AC — szám	A — szám
GETN	$C1B8	—	XR — szám a BASIC-ből
READCT	49598	melyik counter-t?	A — a counter értéke
SETCT	49607	melyiket, mire?	—
CLRCT	49624	—	—
MESSAGE PRINT	49635	melyik üzenet?	kiírja a megadottat
FIND	$C238	XR — a szám	02,FF — a szétválasztott
READFLAG	49749	melyik flag-et	A — a flag állapota
SETFLAG	49775	melyiket, mire?	—
READ AKL	49830	helyszín, irány	A — akadály típusa
SET AKL	49906	helyszín, típus, jelző	A — típus, vagy —
READ OBJECT	50030	tárgy	A — a tárgy helye
SET OBJECT	50039	tárgy, hely	—
PRINT OBJECT	50054	helyszín	kiírja az itt található tárgyat
PRINT DATA	50125	üzenet száma	E000-s üzenetkiíró
BEJÁRÁSI TÁBL.	$C500	—	—
SEGÉDPUFFER	$CCE0	—	—
TÁRGYAK HELYE	$CDE0	—	—
JELZŐK SZÁMÁRA	$CEE0	—	—
SZÁMLÁLÓK HELYE	$CF00	—	—

Azután itt van még egy táblázat a különböző helyen lévő karakterkészletek, és képernyők bekapcsolásához. A táblázatban bitminták vannak, ezeket kell összefésülni, majd az 53272-es címre POKE-olni.

Képernyőtároló:

0000XXXX —	0
0001XXXX —	1024
0010XXXX —	2048
0011XXXX —	3072
0100XXXX —	4096
0101XXXX —	5120
0110XXXX —	6144
0111XXXX —	7168
1000XXXX —	8192
1001XXXX —	9216
1010XXXX —	10240
1011XXXX —	11264
1100XXXX —	12288
1101XXXX —	13312
1110XXXX —	14336
1111XXXX —	15360

Karakterkészlet:

XXXX000X —	0
XXXX001X —	2048
XXXX010X —	4096
XXXX011X —	6144
XXXX100X —	8192
XXXX101X —	10240
XXXX110X —	12288
XXXX111X —	14336

Pl. az 1024-en kezdődő képernyő+a 2048-on lévő karakterkészlet esetén: 0001xxxx és xxxx001x. Összefésülve: 0001001x. Az 53272-es cím esetében a legalsó (az egyetlen x a végén) bit nincs felhasználva. Tehát az ennek megfelelő poke: 53272,18 vagy 19.

INTRO MODUL ELKÉSZÍTÉSE *(Amiga)*

Ahhoz, hogy egy saját készítésű Amiga intro minden tekintetben elnyerje barátaink tetszését, jó zenével és minimum szép szöveges inzerttel kell ellátnunk.

A zenét az introinkba mindig ún. modul alakban helyezzük el. Ezeket a modulokat a *Sound Tracker, Noise Tracker, Future Composer* stb. segítségével előállíthatjuk. Most itt a zenei témával nem fogunk foglalkozni, sokak kérésére a szövegek megjelenítését vettük nagyító alá.

Az itt ismertetésre kerülő rutinnak az a feladata, hogy egy megadott hosszúságú szöveget a képernyőn központosítva megjelenít. A betűméretet mi határozzuk meg. A szöveg 2 bitmap-es (4 szín), míg a háttér 3 bitmap-es lesz. Az aktív képernyőnk nagyobb lesz, mint a monitorméret, így a BORDER hibát is kiküszöböljük.

A '00' jelenti a sorvéget, míg 'FF' a szöveg végét. A feliratok nem ismétlődnek a képernyőn.

EKR1 és EKR2 a bitmap kezdete, CHR1 a szöveg hosszúsága, MDL1 a modult jelenti, azaz a képernyő hosszát.

```
EKR1      = $72000
EKR2      = $73000
CHR1      = $78
MDL1      = $2e
FONT1     = $5a000
FONT2     = $5ab40

START:    lea       $00dff000,a6
          move.w    $02(a6),d0
          move.w    $1c(a6),d1
          or.w      #$8000,d0
          or.w      #$8000,d1
          move.w    d0,S96
          move.w    d1,S9A
          move.w    #$7fff,$009a(a6)
          move.w    #$7fff,$0096(a6)
          move.w    #$83c0,$0096(a6)
          move.l    #COPPERLIST,$0080(a6)
          clr.w     $0088(a6)
          bsr       FCL4
MOUSE:    btst      #6,$00bfe001
          beq       END
BEAM:     cmp.b     #$ff,6(a6)
          bne       BEAM
          bsr       IGN
          bra       MOUSE
; ------------------------------
END:      move.w    S96,$0096(a6)
          move.w    S9A,$009a(a6)
          move.l    4,a5
          lea       GFXNAME,a1
          jsr       -$0198(a6)
          move.l    do,a1
          move.l    $0026(a1),$00dff080
          move.l    $0032(a1),$00dff084
          jsr       -$019e(a6)
          rts
; ------------------------------
IGN:      cmp.l     #$0000,FABE
          beq       IGN1
          btst      #02,$dff016
          beq       IGN2
          rts
IGN2:     clr.l     FABE
          move.l    TTL,a0
          move.l    (a0)+,STI
          move.l    a0,TTL
          clr.l     TIM
IGN1:     add.l     #$01,TIM
          move.l    TIM,d1
          move.l    STI,d2
          cmp.l     d2,d1
          beq.s     IGN3
          cmp.l     #250,d1
          bne.s     IGN11
          bsr       FCL4
IGN11:    rts
IGN3:     bsr       FCL4
          bsr       FAB4

          move.l    TTL,a0
          move.l    (a0)+,STI
          move.l    a0,TTL
          clr.l     TIM
          rts
TTL:      dc.l      TTABLE
TIM:      dc.l      0
STI:      dc.l      0
; ------------------------------
FCL4:     move.w    #$3200,FAC0+6
          move.l    #EKR1,a0
FCL41:    clr.l     (a0)+
          cmp.l     #EKR1+$400,a0
          bne.s     FCL41
          move.l    #EKR2,a0
FCL42:    clr.l     (a0)+
          cmp.l     #EKR2+$400,a0
          bne.s     FCL42
          move.w    #$5200,FAC0+6
          bsr       FOFF
          rts
FON:      move.w    #$222,FAC3+2
          move.w    #$333,FAC3+6
          rts
FOFF:     move.w    #$dbb,FAC3+2
          move.w    #$eba,FAC3+6
          rts
FAB4:     bsr       FON
          move.l    ATXT1,a0
          clr.l     d0
FAB33:    cmp.b     #$00,(a0)
          beq       FAB31
          add.l     #$01,d0
          add.l     #$01,a0
          bra.s     FAB33
FAB31:    clr.1     d1
          move.b    #22,d1
          sub.b     d0,d1
```

```
        move.l   #$90,d0
        sub.l    d1,d0
        move.b   d0,FAC1+7
        move.b   d0,FAC2+7
FAB5:   move.l   ATXT1,a0
        cmp.b    #$ss,(a0)
        bne.s    FAB32
        move.l   #$ffff,FABE
        move.l   #TXT1,ATXT1
        move.l   #EKR1,FAB9
        bsr      FOFF
        rts
FAB32:  cmp.b    #$00,(a0)
        bne.s    FAB6
        add.l    #$01,ATXT1
        move.l   #EKR1,FAB9
        rts
        move.l   ATXT1,a0
        clr.l    d2
        move.b   (a0)+,d2
        move.l   a0,ATXT1
        sub.b    #$20,d2
        move.l   FAB9,a1
        move.l   #FONT1,a2
        asl      d2
        add.l    d2,a2
        move.w   CHR1*00(a2),MDL1*00(a1)
        move.w   CHR1*01(a2),MDL1*01(a1)
        move.w   CHR1*02(a2),MDL1*02(a1)
        move.w   CHR1*03(a2),MDL1*03(a1)
        move.w   CHR1*04(a2),MDL1*04(a1)
        move.w   CHR1*05(a2),MDL1*05(a1)
        move.w   CHR1*06(a2),MDL1*06(a1)
        move.w   CHR1*07(a2),MDL1*07(a1)
        move.w   CHR1*08(a2),MDL1*08(a1)
        move.w   CHR1*09(a2),MDL1*09(a1)
        move.w   CHR1*10(a2),MDL1*10(a1)
        move.w   CHR1*11(a2),MDL1*11(a1)
        move.w   CHR1*12(a2),MDL1*12(a1)
        move.w   CHR1*13(a2),MDL1*13(a1)
        move.w   CHR1*14(a2),MDL1*14(a1)
        move.w   CHR1*15(a2),MDL1*15(a1)
        move.w   CHR1*16(a2),MDL1*16(a1)
        move.w   CHR1*17(a2),MDL1*17(a1)
        move.w   CHR1*18(a2),MDL1*18(a1)
        move.w   CHR1*19(a2),MDL1*19(a1)
        move.w   CHR1*20(a2),MDL1*20(a1)
        move.w   CHR1*21(a2),MDL1*21(a1)
        move.w   CHR1*22(a2),MDL1*22(a1)
        move.w   CHR1*23(a2),MDL1*23(a1)
        add.l    #$1000,a1
        move.l   #FONT2,a2
        add.l    d2,d2
        move.w   CHR1*00(a2),MDL1*00(a1)
        move.w   CHR1*01(a2),MDL1*01(a1)
        move.w   CHR1*02(a2),MDL1*02(a1)
        move.w   CHR1*03(a2),MDL1*03(a1)
        move.w   CHR1*04(a2),MDL1*04(a1)
        move.w   CHR1*05(a2),MDL1*05(a1)
        move.w   CHR1*06(a2),MDL1*06(a1)
        move.w   CHR1*07(a2),MDL1*07(a1)
        move.w   CHR1*08(a2),MDL1*08(a1)
        move.w   CHR1*09(a2),MDL1*09(a1)
        move.w   CHR1*10(a2),MDL1*10(a1)
        move.w   CHR1*11(a2),MDL1*11(a1)
        move.w   CHR1*12(a2),MDL1*12(a1)
        move.w   CHR1*13(a2),MDL1*13(a1)
        move.w   CHR1*14(a2),MDL1*14(a1)
        move.w   CHR1*15(a2),MDL1*15(a1)
        move.w   CHR1*16(a2),MDL1*16(a1)
        move.w   CHR1*17(a2),MDL1*17(a1)
        move.w   CHR1*18(a2),MDL1*18(a1)
        move.w   CHR1*19(a2),MDL1*19(a1)
        move.w   CHR1*20(a2),MDL1*20(a1)
        move.w   CHR1*21(a2),MDL1*21(a1)
        move.w   CHR1*22(a2),MDL1*22(a1)
        move.w   CHR1*23(a2),MDL1*23(a1)
        add.l    #$2,FAB9
        bra      FAB5
FAB0:   dc.l     1
FAB9:   dc.l     EKR1
FABE:   dc.l     $FFFF
COPPERLIST:
        dc.w     $008e,$056d,$0100,$0200
        dc.w     $0104,$0024,$0090,$40cd
        dc.w     $0092,$0028,$0094,$00d0
        dc.w     $0102,$00cc
        dc.w     $0108,$0002,$010a,$0002
        dc.w     $1201,$fffe,$0100,$3200
        dc.w     $00e0,$0005,$00e2,$0000
        dc.w     $00e4,$0005,$00e6,$341c
        dc.w     $00e8,$0005,$00ea,$6838
        dc.w     $180,$000,$182,$f00,$184,$8bf
        dc.w     $186,$9bf,$188,$bbd,$18a,$cbc
        dc.w     $18c,$dbb,$18e,$eba
FAC0:   dc.w     $f501,$fffe,$0100,$5200
FAC1:   dc.w     $00ec,$0007,$00ee,$1e91
FAC2:   dc.w     $00f0,$0007,$00f2,$2e91
        dc.w     $19c,$f90,$19e,$f90
        dc.w     $1ae,$b50,$1ac,$b50
        dc.w     $1b0,$d70,$1bc,$d70,$1be,$d70
        dc.w     $fa01,$ff00
FAC3:   dc.w     $18c,$222,$18e,$333
        dc.w     $ffdf,$fffe
        dc.w     $1601,$ff00,$0100,$3200
        dc.w     $18c,$dbb,$18e,$eba
        dc.w     $ffff,$fffe
GFXNAME:         dc.b "graphics.library",0,0
        even
S96:    dc.l     0
S9A:    dc.l     0

ATXT1:  dc.l     TXT1
        dc.b     "COVBOY & 1.75",0
        dc.b     "UZENI NEKTEK",0
        dc.b     "AMIT IDE BEIRTOK",0
        dc.b     "AZ SZEPEN MEG",0
        dc.b     "FOG JELENNI",0
        dc.b     "A KEPERNYON!",0
        dc.b     "HAT NEM",0
        dc.b     "CSODALATOS ?",0
        dc.b     "JO DOLOG VOLT",0
        dc.b     "BEPOTYOGNI ???",0
        dc.b     $ff
        even
TTABLE:
        DC.L     $0000059A,$00000073,$0000020D
        DC.L     $0000007B,$00000209
        DC.L     $0000004B,$00000143,$00000057
        DC.L     $00000083,$0000006B
```

ACTION CARTRIDGE +

F1: FLOPPY-NR.: 8
F2: DOSCOMMAND
F3: DIRECTORY
F5: NEW DISK
F7: SAVE WARP-LOADER
A - DISK FILECOPY
B - DISK BACKUP
C - NOVA-DISK-TRANSFER
D - TAPE DIA-SHOW
E - -> TOOLKIT/FASTLOAD

BŰVÖS Cartridge-ek



ATOMIC POWER *(C64)*

Az ***Atomic Power*** egy professzionális törökártya mind C64-hez mind C128-hoz. Fő jellemzője, hogy fekete és vannak rajta színes gombok. Szám szerint: 2. Kivitelezése funkcionális: semmi minta. A kék a Freeze, a piros a Reset.

Ebből adódóan van egy Freezer menü és egy Reset menü, ami ránézésre teljesen ugyanolyan. A fontos ami megkülönbözteti őket, hogy a Freezer menüben lehet csak igazán gonoszkodni.

Reset menü (Bekapcsoláskor automatikus)

'F1' — normál reset
'F3' — reset + clear
'F5' — Power Basic
'F7' — toolkit
'F8' — monitor

'F1' — normál reset: egyértelmű
'F3' — reset + clear: egyértelmű
'F5' — Power Basic: Ez már érdekesebb. Itt sokmindent lehet csinálni. Meglepő eredmény, ha begépeljük a következő példaprogramot:

```
10 Print "!"
20 GOTO 10
```

Lehet Basic-ben programozni. Lehet nyomkodni a funkcióbillentyűket:

'F1' — list;
'F2' — monitor (nem foglal el helyet a tárból);
'F3' — run;
'F4' — keretszínváltás (vagy nem);
'F5' — directory-ból kiválasztott programot tölti 27x-es gyorstöltővel (lemez) 249 blokknyi anyagot 7,6 másodperc alatt betölti, ami nem piskóta;
'F6' — lásd F4;
'F7' — directory;
'F8' — Monitor (memoriában).

Egyszerűsített parancsok:

'/' + név = Load "név",8,1
'.' + név = Load "név",8,1:RUN
'E' + név = Save "név",8

Ugyanezek magnóra is használhatók, csak az első parancsot kell kiírni. pl. (Load ... found ...)

Egyszerűsített Dos parancsok:

@8 vagy **9** — aktuális floppy;
@ — az aktuális floppy-ra vonatkozó hibacsatorna (lásd: OPEN 15,8,15);
@I — inicializálás (3 basic sor);
@V — validatálás (csak 36 trackos lemezre);
@N: **név, ID** — formattálás.

Meglepő lesz, hogy kb. 20 másodpercet igénybe fog venni, de ez nem csak a fejlécet írja át, hanem feltölti a lemezt nullával, így kisebb a következő felhasználáskor bekövetkeztető hibalehetőség. A lemezt fel lehet formattálni 40 trackre (749 b) Érdekessége, hogy van egy apró hibája. Copy 236-tal 870 blokkos lemez is formázható. Lehet próbálkozni! Formattálás 40 trackre:

@N:név, ID+

@S — directory;
@$#:név,ID — egy lemez nevének és ID-jének megváltoztatása a lemeztartalom megsértése nélkül.
@C — File másoló (lemez);
@B — Drive Backup;

Basic parancsbővítések:

- **OLD** — a Resetelt basic programot hívja vissza;
- **NEW** — törli a gépi kódú programot is;
- **DEL xx-yy** — ahol xx a törlendő basic első sora yy pedig az utolsó;
- **LIN "név",x,aa-bb** — ahol x tárolóegység, aa-bb a kimentendő Basic sorok "kerete";
- **REN xx,yy** — ahol xx a kezdő sorszám yy pedig a sorszám emelkedés. Újraszámozza a Basic sorokat;
- **MER** — hülyeség;
- **APP** — Basic MERGE;
- **AUTO xx,y** — ahol x a kező sorszám, y a lépésköz, automatikus Basic sorszámozáshoz;
- **BOO"név",8** — gépi kódú programok töltéséhez és indításához;
- **PLI"név",8** — memóriától függetlenül, közvetlen a driveról listázza (nyomtatóra) a programot;
- **DT+;DT-** — Disk fastload ki-bekapcsolás;
- **TT+;TT-** — Turbo tape ki-bekapcsolás;
- **OFF** — a kártya lekapcsol, de a Fastload marad;
- **$** — Hexa számot Deci-vé alakít;
- **#** — fordítva;

  Értelmes a SYS$C000, de a SYSH9152 is!
- **Pack** — tömörítő.

'F7' — toolkit:

- **Disc Backup** — szimpla track copy (az egyes billentyű fontos 1541/36 vagy 40);
- **File Copy** — végtelen sok file-t (no persze memórián belül) másol;
- **File Transfer** — alapban ismeri a *Turbo tape*-et, a *Nova load*-ot és a *Standard*-et. (Ha valamilyen más formátumot kívánunk másolni, be kell szerezni a felhasználói lemezt.)
- **Packer** — sűrítő: hatékony tömörítőprogram, ami dolgozik kazettára is(!);
- **Sprite Editor** — na vajon mi? (lásd később);
- **Diashow**: (előzőleg elmentett) grafikus képek visszanézésére szolgál. Sose sikerült még használni (lemezen és kazettán!);
- **Loader mentés**: Hatszoros töltőprogramot ment lemezre. (Ha valaki software úton kíván gyorsítani, annak ott a *Most-Access II*.)

'F8' — Monitor:

- 'A' — assembler (A C000 LDA $D019);
- 'B' — Basic parancs végrehajtás;
- 'D' — Disassembler (D 1000 1100);
- 'F' — feltöltés x értékkel (F 1000 2000 x);
- 'G' — program indítás (G080D);
- 'H' — keresés (H 100 200 A9 03);
- 'I' — memoriadump (ASCII) (I 1000 2000);
- 'IO' — Cia és Vic tartalma;
- 'L' — töltés;
- 'M' — memoriadump;
- 'N' — számkonvertálás;
- 'P' — nyomtatás;
- 'R' — regisztertartalom;
- 'S' — mentés (S "név", 08,1000,2000;
- 'T' — memórián belüli másolás;
- 'X' — Exit;
- '$' — Directory;
- 'U' — verify;
- '*' — RAM/ROM átkapcsolás;

Freezer menüs Backup:

Freezelés után „felvételt" készít a memóriáról és ezt lehet elmenteni lemezre (automata gyorstöltővel vagy nélkül) vagy kazettára (autostarttal + individual turbóval vagy turbo tape-pel).

Figyelem, ha a program kazettás gyorstöltővel rendelkezik, így nem lehet róla turbós másolatot készíteni, mert elmenti a gyorstöltőt is, $0001-től menti a programot így az mindig felülírja a ROM-ot, s nem fog működni (á la X-tro).

Utility menü:

- **Turbolinker**. Ha lassúnak tartjuk egy program lemezes töltését, akkor használjuk ezt a menüpontot, s ha a gyorstöltő helyét (kb. $300-450) nem foglalja el semmi, akkor rápakolja. Persze semmi nem biztos (csak a védelem).
- **Text change** (szövegcsere). Textet lehet cserélni. Egyértelmű! (Ilyen védelem is van.) Pedig de szívesen lefordítottam volna a Supremacy-t.
- **Parameter**: Sokmindenre jó, de igazán még nem tudtam használni.
- **Pokes**: Egyértelmű. Hasznos Poke (NMI ölő)
- **Spritekiller**: Spriteütközés letiltása. Manapság inkább bobokat használnak vagy az ütközés rejtve van definiálva (lásd *Turrican*).
- **Joystick**: ????
- **Autofire**: ???
- **Slower**: Eredetileg az idő lassítására vagy leállítására jó, de általában lefagy. Monitorból jobb.

Editor menü:

- **Picture view**: Az aktuális kép megnézése (a freezelés pillanatában). Érdemes kipróbálni pl. az *Armalyte*-nál.
- **Sprite Editor**: Minden oda van írva. Színek, funkció billentyűk. A sprite-ok között a '+/—'-szal lapozhatunk.
- **Picture Print**: Kép nyomtatása a kiválasztott nyomtatótípuson.
- **Text print**: Mint előbb, csak szövegre.
- **Save pictures**: Fagyasztott képet lehet elmenteni egy adag formátumban. Ha programba akarjuk tenni, éremes *Koala* formában, mert az az egész képernyőt elmenti pontonként, ha üres akkor is, így egyszerűbb a töltőrutin (sűríteni lehet).
- **Load pictures**: Elmentett kép visszatöltése.
- **Diashow**: Már volt róla szó.

Néhány tipp

Ha train-elni akarunk valamit (csak türelem kell hozzá).

Pl. mennyi a max. életek száma: (mondjuk 5)
Monitor (persze Freeze után):
H 0000 FFFF A9 05
A9 - LDA kódja; 05 életek száma;
Kapunk egy zsák címet.
Mindegyiket vigégpróbáljuk D cím cím + 1.
Írjuk föl a tárcímeket (a nulláslapot ne),
majd H 0000 FFFF CE tárcím (1230 akkor 30 12)
CE - DEC kódja,
ahol DEC tárcím van írjuk át mondjuk INC-re
X. és Restart.

Zene keresése.
Először is, ha demó akkor: I 1000 2000, keressünk olyat hogy "Music By...". Ha játék, akkor H 0000 FFFF 8D 17 DH. 8D-STA kódja 17DH —> $DH17 (a hangerőé) ezt egy zenénél egyszer állítják be. Utána már csak meg kell keresni az elejét és a végét, és már ki is lehet menteni.
Remélem lesz akinek hasznos lesz az info, bár kissé száraz, de próbáltam lényegre törő lenni.

• **MUCSÁNYI GÁBOR, Szolnok.**

ACTION REPLAY Mk V-VII. *(C64)*

Talán ez a legnépszerűbb cartridge-család kis hazánkban, ezért is vesszük szemügyre mind a C64-es, mind az Amiga verziót. C64-re a legutolsó Mk. VII verzió főképpen csak a POKEFINDER opciójában tér el az előzőektől, így aki a régebbi verziókkal rendelkezik, nyugodtan felhasználhatja ezt az ismertetőt.

Az *Action* az ún. START- menüvel jelentkezik be. Ha szeretnénk elkerülni, hogy az aktivizálodjon, tartsuk nyomva bekapcsolásnál, vagy RESET-nél a '**CTRL**' billentyűt. Ekkor az *Action* a háttérben marad, és a gépünk a hagyomásnyos módon jeletkezik be. Az *Action* a következő RESET-ig, vagy a FREEZE gomb megnyomásáig passzív marad. Ha az előzőeknek megfelelően a '**G**' billentyűt tartjuk lenyomva, akkor közvetlenül a **FASTLOAD/UTILITY** módba kerülünk.

AZ ACTION KÉT GOMBJA

A **RESET** gombot jobb oldalon találjuk. Ha megnyomjuk, visszatér a START menübe, mint bekapcsolás után. RESET-tel a gépben tárolt program nem sérül meg. Egyedül a BASIC program kíván egy RENEW-t.
A **FREEZER** gombot középen találjuk. Ha megnyomjuk, a program futása megszakad, és a számítógép vezérlését a **FREEZE** menü veszi át. A menüből lehetséges a kimentés (**BACKUP**), továbbá a **GRAPHIC-SPRITE** és **MONITOR** funkciók meghívása, a program megváltoztatása — vagy változatlanul tovább futtatása. A FREEZE gomb megnyomásával be is fejezte ténykedését, mert a gép processzora ilyenkor nem működik. Ha egy megszakítás után a **RESET** gombot megnyomjuk, a processzor ismét működni fog.

AZ ACTION A GÉP BEKAPCSOLÁSA UTÁN

Egy menüvel jelentkezik be a számítógép bekapcsolás vagy RESET után, normál körülmények között. Ilyenkor az alábbi funkciók közül választhatunk (a továbbiakban mindig zárójelek között tüntetjük fel a német verziók menüpontjainak angoltól való esetleges eltéréseit):

'**F1**' — CONFIGURE MEMORY (SPEICHERRESET)
'**F3**' = NORMAL RESET (RESET)
'**F5**' — UTILITIES (UTILITY)
'**F7**' — TOOLKIT/FASTLOAD

Az '**F1**' segítségével memória konfigurálást a normál RESET nem hatástalanítja. Mind az '**F1**', mind az '**F3**' RESET után a számítógép a szokásos módon jelentkezik be. Az *Action* ilyenkor is működik. Ez azt jelenti, hogy — bár működésre kész — nem foglal memóriát, a futó programból nem lehet felismerni, és a program futását sem befolyásolja. Ezzel az *Action* a programok futtathatóságára vontkozóan hardware szintén a legjobb kompatibilitást nyújtja.

AZ ACTION MENÜI

MODIFY MENÜ (FREEZE gomb)

'**F1**' — FREEZE (BACKUP Mk. VII-ben)
'**F3**' — SCREEN (Mk. VII-ben)
'**F7**' — RESTART/NEUSTART
'**D**' — DIRECTORY
'**S**' — PICTURE SAVE/BILD SPEICHERN
'**L**' — TURBO-LINKER
'**M**' — MONITOR
'**T**' — EDIT SCREEN/TEXT AENDERN
'**K**' — SPRITE KILLER/KOLLISIONSKILLER
'**V**' — VIEW SPRITES/SPRITES
'**P**' — PARAMETERS/PARAMETER
'**E**' — POKES/POKEN
'**B**' — BILD (Mk V.)
'**H**' — PRINTER DUMP, vagy
'**A**' — AUSDRUCKEN
'**X**' — POKEFINDER (Mk VII.)

FREEZE MENÜ (MODIFY gomb — F1)

'**F1**' — DISK DEVICE/FLOPPY NR.: 8
'**F2**' — DOS COMMAND/DOSBEFEHL
'**F3**' — DIRECTORY
'**F5**' — FORMAT/NEW DISK
'**F7**' — SAVE (WARP) LOADER
'**A**' — DISK SAVE-TURBO
'**B**' — DISK SAVE-STANDARD (Mk V.), DISK SAVE-WARP 25 (Mk VII.)
'**C**' — TAPE SAVE-TURBO (Mk V.), DISK SAVE-STANDARD (Mk VII.)
'**D**' — TAPE SAVE-SUPERTURBO (Mk V.), TAPE SAVE-TURBO (Mk VII.)
'**E**' — RESTART PROGRAM/PROGRAM STARTEN (Mk V.), TAPE SAVE-SUPERTURBO (Mk VII.)
'**F**' — EXIT —> UTILITY (Mk V.), RESTART PROGRAM/PROGRAM STARTEN (Mk VII.)
'**G**' — EXIT —> TOOLKIT (Mk V.), EXIT —> UTILITY (Mk VII.)
'**H**' — EXIT TO FASTLOAD (Mk VII.)

UTILITY MENü (RESET — F5)

'**F1**' — DISK DEVICE/FLOPPY.NR: 8
'**F2**' — DOS COMMAND/DOSBEFEHL
'**F3**' — DIRECTORY
'**F5**' — FORMAT/NEW DISK
'**F7**' — SAVE (WARP) LOADER
'**A**' — DISK FILECOPY
'**B**' — DISK BACKUP (WHOLE DISK COPY — Mk VII.)
'**C**' — NOVA TRANSFER TO DISK
'**D**' — TAPE SLIDE/DIASHOW
'**E**' — EXIT TO FASTLOAD

SPRITE MENü (MODIFY — V)
'**B**' — BANK: 1
'**M**' — MODE/MODUS: STANDRAD, HIRES...
'+/—' (Mk V.), '</>' (Mk VII.) — SCROLL
'**1**'—'**4**' — COLORS/FARBEN
'**L**' — LOAD/LADEN
'**S**' — SAVE/SPEICHERN
'**O**' — UNDO/OOPS
'**X**' (Mk V.) — EXIT
'**Q**' (Mk VII.) — QUIT
'**W**' — WIPE (CLR)
'**I**' — INVERSE/INVERS
'**R**' — MIRROR/SPIEGELN
'**F**' — FLIP

BACKUP KÉSZÍTÉSE FREEZE UTÁN

A FREEZE utáni BACKUP a program komplett másolata. Az *Action* ún. „pillanatfelvételt" készít a memóriatartalomról, vagyis az ábrákról, sprite-okról stb. Az információt a FREEZE után összesüríti, és ezután lemezre vagy kazettára lehet menteni.

A FREEZE-t célszerű a cimképnél, illetve az első képernyőnél végrehajtani. A képernyő 10-20 mp-ig vilogni fog, ez jelzi, hogy a sűrítő dolgozik, gyakorlatilag cruncholja a programot. Ha a villogás megszűnik, a FREEZE-menüből kiválasztott SAVE funkciók valamelyikével lementhetjük a programot lemezre, vagy kazettára.

Kimentés lemezre

'**A**' — A programunk és az *Action* LOADER gyorstöltő rutin is a lemezre kerül. A LOADER rutin a 18. track felhasználatlan blockjainak egyikébe íródik.
  '**1**' — TURBO: A program lementése az *Action* standard Turbo-jának felhasználásával.
  '**2**' — WARP 25: A program lementése WARP 25 formátumban, a különlegesen gyors betöltés érdekében.

'**B**' — Az így lementett program visszatöltése hagyományos sebességgel — illetve a beépített gyorstöltő paraméterei szerint — történik. Gyakran egyébként az alkalmazott gyorstöltők nem működnek együtt az *Action*-nel. Ez esetben töltés előtt az *Action* FASTLOAD-ot ki kell kapcsolni.
Ez a változat a 202 block-nál hosszabb programokat 2 FILE-ban tárolja le, ahol az első a definiált FILE neve, a másokikat megkülönbözteti egy előtaggal (pl. "lprogi"). Híváskor a "progi" file automatikusan hívja a "lprogi" file-t.

Kimentés kazettára

'**1**' — TURBO: A TURBO 5-6-szor gyorsabban tárol és tölt, mint a C64 normál sebessége.
'**2**' — SUPERTURBO: A SUPERTURBO kb. 8-10-szer gyorsabban tárol és tölt, azonban nagyon kényes a Datasette beszabályozására, és a szalag minőségére.

Lementett programok visszatöltése kazettáról

Minden DATASETTE-re mentett program használja a saját gyosrtöltőjét. A program töltődik és indul.

Lementett programok visszatöltése lemezről

A lementett program a legmegbízhatóbban az *Action* FAST-LOADER-jével tölthető be (START menüből 'F7').

- '**F7**' után nyomjuk meg a '**$**'-t. A képernyőn megjelenik a lemez direktory-ja, anélkül, hogy a memóriában lévő program megsérülne. A hosszú directory futását a '**RUN/STOP**'-pal megállíthatjuk.
- A kurzort vigy-k a képenyő bal szélén kiválasztott program elé, és nyomjuk meg az '**F5**'-t. A program töltődik és indul.

Egyes védelmek vizsgálják, hogy a memória egy FREEZE részére, előkonfigurált-e. Ezt kikerülhetjük, ha a számítógép ki- és bekapcsolása után a START menüből '**F3**' segítségével normál RESET-et hajtunk végre. A mentett program ekkor persze hosszabbb lesz, de a védelmen túl fog jutni.
Kazettán gyakori védelem, hogy a drive jelenlétét vizsgálják. Megoldás: kikapcsolt drive mellett töltsük be a kazettás programot, és csak a FREEZE után kapcsoljuk vissza a drive-ot.

A SPRITE-OKKAL VALÓ MANIPULÁCIÓK

SPRITE ütközés hatástalanítása

A FREEZE menüből válasszuk ki a SPRITE KILLER (német változatban: KOLLISIONSKILLER) funkciót. Itt választhatunk:

- SPRITE-ok közötti ütközés következményeinek kikapcsolása;
- SPRITE és háttér ütközés következményeinek kikapcsolása;
- Mindkettő egyidejű kikapcsolása;

A funkció megkerresi a memóriában a definiált ütközéseket, és kiírja, hogy hányat talált. Ezután ismét indíthatjuk a programot, vagy ebben az állapotban lementhetjük. Ha a funkció aktivizálása eredményes volt, a programunkat „örökéletesíthetjük!", mert az ütközés-számláló értéke nem növekszik.

SPRITE monitor

Válasszuk ki a V — VIEW SPRITES funkciót. Minden SPRITE-unk, abban az állapotban, ahogy a FREEZE pillanatában a memóriában volt., a képernyőn meg fog jelenni. A manipulálható SPRITE (CENTRAL SPRITE) a képernyő felső részén középen dupla nagyságban látszik. Ekkor a következő lehetőségekkel élhetünk:

'**B**' — **VIDEO BANK** csere (0-3-ig)
'**M**' — **MODE/MODUS** csere. A SPRITE-ok két módban ábrázolhatók: Standard és Multicolor (HIRES). A megjelenő színek a játék színeitől eltérhetnek, újraindításnál ismét eredeti színűek lesznek.
'+'/'—' (Mk VII-nél '<'—'>') — **SCROLL**: A SPRITE-ok lapozása előre/hátra
'**1**'-'**4**' — COLORS/FARBEN: színek megváltoztatása
'**L**' — **LOAD/LADEN**: A SPRITE-ot tartalmazó file töltése
'**S**' — **SAVE/SPEICHERN**: A file lementése;
'**X**' — **EXIT**: Visszatérés a MODIFY menübe
'**W**' — **WIPE**: Az aktuális SPRITE megszüntetése;

'I' — **INVERSE/INVERS**: A SPRITE invertálása;
'F' — **FLIP**: Tükrözés a vízszintes tengely körül;
'O' — **UNDO/OOPS**: Utolsó parancs visszavonása;
'R' — **MIRROR/SPRIGELN**: Tükrözés a függőleges tengely körül;

Képek lementése

Az *Action* lehetővé teszi HIRES/MULTICOLOR képek kiszedését a programból, és ezek külön tárolását kazettán, vagy lemezen. Futtassuk a programot a kiválasztott képig, és FREZZE. A megjelenő MODIFY menüből hívjuk meg a **PICTURE SAVE/BILD SPEICHERN (S)** funkciót, majd kövessük a képernyőn látható utasításokat. Ha nem HIRES képet választottunk, akkor hiba-zenet jelenik meg, ilyenkor '**RUN/STOP**'-pal kerülhetünk vissza a menübe.
A képeket *BLAZING PADDLES, KOALA, ADVENCED ART STUDIO, ARTIST 64, VIDCOM 64*, és *IMAGE SYSTEM* módban tárolhatjuk. (A-F).

Nyomtatás

Grafikus nyomtatóval az aktuális képernyő tartalmát ki tudjuk nyomtatni: FREEZE, majd válasszuk a **BILD (B)** (Mk VII-nél '**F3**' — **SCREEN**) menüpontot. A képenyőn megjelenik a kép. '**F3/F5**'-tel megváltoztathatjuk a keret és háttérszineket. Az **PRINTER DUMP/AUSDRUCKEN** (Mk V-nél '**A**', Mk VII-nél '**H**') menüpontban illesszü a nyomtatót:
0 — CBM 801, 803 és ezekkel kompatibilis;
1 — EPSON és ezekkel kompatibilis;
128 — mint 0 de INVERZ kép;
129 — mint 1 de INVERZ kép;
'**RETURN**'-re indul a nyomtatás.
A nyomtatást '**RUN/STOP**'-pal megszakíthatjuk, ha a nyomtatásnak vége, visszakerülünk a MODIFY menübe.
Ha a nyomtatott sorok között keskeny csik jelenik meg, az előzőekben felsorolt számértékekhez adjunk még 64-et.

A karakteres képernyő szerkesztése

Az **EDIT SCREEN/TEXT AENDERN** ('**T**') menüpont a memóriában a kijelölt stringet mindenhol kicseréli az általunk definiált stringre. (OLD TEXT/ALTER TEXT = forrásstring, NEW TEXT/NEUER TEXT = új string) A cserék elvégzése után kijelzi, hogy az adott stringet hány helyen találta meg a memóriában. Ezentúl:

'**F3**' — keretszín megváltoztatása;
'**F5**' — háttérszín megváltoztatása;
'**CRSR**' — kurzor mozgatása;
'**RETURN**' — kilépés a menüből.

POKE-OK ÉS PARAMÉTEREK

Az *Elsősegély* rovatokban közölt ún. cartridge POKE-ok megfelelő értékeinek beadásával „örökéletet" nyerhetünk. FREEZE után a MODIFY menü **POKES/POKEN** ('**E**') pontjából a megfelelő értéket (értékeket) beadhatjuk. '**RUN/STOP**'-pal visszatérhetünk a MODIFY menübe, itt RESTART/NEUSTART ('**F7**') segítségével folytathatjuk a programot, vagy '**F1**' —> FREEZE menü — lementhetjük a Trainer-es változatot.
Az *Action*-be épített rendszer lehetővé teszi a FREEZE-elt programok speciális paramétereinek beolvasását, továbbá többrészes programok kazettáról lemezre mentését. A használatához be kell szereznünk az *Action* **ENCHANCEMENT** disc-jét, ugyanis ezen találjuk a szükséges rutint a műveletekhez.

A **NOVALOAD** paraméterek be lettek építve az *Action*-be, ezekhez külön software nem szükséges.

A UTILITY MENÜ

Ez a menü elérhető a START menüből '**F5**'-tel, a FREEZE menüből '**F**' megnyomásával, a MODIFY menüből '**F1**' —> FREZZE menü —> '**F**' megnyomásával, a SPRITE menüből '**X**' —> MODIFY menü —> '**F1**' megnyomásával, míg a TOOLKIT/FASTLOAD-ból —> OLD —> START menü —> '**F5**' megnyomásával.

Disk Filecopy

247 blokkig másolhatunk prg. seq, és user FILE-okat normál módon, 255 blokkig WARP 25 formatban, egy, vagy 2 drive-val. A másolás során a COPY felkínálja sorban a lemezen lévő file-okat, '**Y**' (a német változatban '**J**') (igen) vagy '**N**' (nem) lenyomásával tudunk szelektálni. A másolásra kijelölt file-ok a képernyőn maradnak, a többi felülríródik.

Lemezformázás

Szintaxisa megegyezik a DOS megfelelő utasításával, annyi különbséggel, hogy itt a UTILITY menü NEW DISK pontja a csatorna nyitást és zárást elvégzi.

Disk Backup

Teljes lemezoldalak másolása 35 track-ig. 3 lépcsőben hagyományos módon. A céldisc-et nem szükséges előzetesen külön formázni.

NOVA DISK TRANSFER

Az *Action* tartalmaz egy átviteli rutint a **NOVA-LOAD** rendszerrel kazettára írt programok lemezre mentésére.

- Töltsük a programot a címképernyőig;
- FREEZE, és ne tekerjük el a szalagot;
- A MODIFY menü-ből válasszuk ki a PARAMETER ('**P**') pontot. **PRAMETER CODE: NOVA**
- '**RUN/STOP**'-pal menjünk vissza a menübe, és mentsük le a főprogramot;
- A főprogram lementése után válasszuk a NOVA DISK TRANSFER-t UTILITY menü —> '**C**'.
- Ha NOVA-LOAD programmal dolgozunk, a további részek tárolása ugyanígy mehet, ellenkező esetben ismét az **ENCHANTEMENT DISC** nyújtja a megoldást.

TOOLKIT/FASTLOAD

Az *Action* legnépszerűbb menüpontja. Szolgáltatásai:

- az F billentyűk definiálása;
- gyszerűsített töltő- és mentő utasítások;
- egyszerűsített DOS műveletek;
- fontos BASIC kiterjesztések;
- új, eddig ismeretlen BASIC utasítások használata;
- egyes integrélt funkciók ki- és bekapcsolása;
- szükség esetén az *Action* kikapcsolása;

STANDARD DISK-TURBO

Ha a FASTLOAD aktív (default érték) a töltés és tárolás kb. 6-7-szer gyorsabb. A DISK TURBO a memóriától függetlenül dolgozik, nem feltétele a program-kompatibilitás. A STANDARD TURBO hagyományos Commodore GCR kódban dolgozik, minden egyéb rendszer, ami Commodore formátumot használ, lehetséges.

A párhuzamos SPEEDDOS-al nem működik együtt. Ha a drive-ban SPEEDDOS van, a DISK FILE-COPY és a DISK BACKUP használatának idejére ki kell azt iktatni.

WARP 25 disk turbo

A WARP 25 a jelenleg ismert leggyorsabb disk-turbo. 200 block körüli programokat 6-7 sec. alatt tölt be. Ezt a kb. 25-szörös sebességet az alábbi feltételekkel éri el:

- Speciális módon tárol. A program a floppyról csak egy speciális rutinnal olvasható, melyet a lemezre kell tárolni. *Action* nélküli konfigurációval a töltés 2-3 másodperccel hosszabb;
- A WARP 25 file valamivel hosszabb, mint az eredeti;
- A programokat tartalmazó lemezt tilos validálni;

Programozott F billentyűk

'F1' — LIST (BASIC programok);
'F2' — UGRÁS MONITOR-ba;
'F3' — RUN;
'F4' — Keretszín változtatás;
'F5' — Load "0:*",8,1 — Tölti a lemezről az első, illetve directoryból a crsr sorában lévő file-t;
'F6' — Háttérszín változtatás;
'F7' — Directory, a memória tartalma sértetlen marad;
'F8' — Ugrás gépi kódú rutinra (SYS...);

Egyszerűsített töltő- és mentő utasítások

/név — LOAD "név",8,1
^ név — LOAD "név",8: RUN
&név — VERIFY "név",8,1
£név — SAVE "név",8
£név,W — mint S, de WARP 25 részére

Az utasításoknál (SAVE kivételével) '?' és '*' használata megengedett.

Különösen hosszú file-okat lehet a '£' paranccsal lementeni, melyeknél a normál interpreter egyébként *OUT OF MEMORY*-t jelezne. Közvetlen directoryból töltés: Menjünk a **CRSR**-ral a képernyőn a program sorába, és **'F5'**.

Egyszerűsített floppy-parancsok

@ — helyettesíti az OPEN 15, 8, 15: ... : CLOSE 15 utasításokat;
@ (@8-@9) — a hibacsatornát olvassa;
@I — inicializálja a floppy-t;
@V — Validate;
@R — RENAME (új név = régi név);
@N: név — formattálás ID nélkül;
@N:név, ID — teljes formattálás;
@$ ($) — Directory;
@S: név — file törlése;
A biztonsági rákérdezésre adott **'Y'** (német —>**'J'**) (igen) válasz esetén kerül végrehajtásra.
@S:név, W — WARP 25 file törlése;
@H:név,ID — lemeznév és ID változtatás tartalom sérülése nélkül;
@C — aktivizálja a FILE-COPY-t;
@B — aktivizálja a DISC-COPY-t;

Ha két drive-ot használunk, és a 9-essel akarunk dolgozni, adjunk be **@9**-et. A következő **@9** beadásáig a parancs a 9-es készülékre megy ki.

TOOLKIT parancsok

A közvetlenül megadható parancsok a BASIC programozást könnyítik meg. A parancsok rövidített formája az első 3 karakter, '**SHIFT**' nélkül.

OLD — Visszaállítja a NEW, vagy RESET-tel törölt programot.
DELETE — Törli a kijelölt BASIC programsorokat.
Pl. DEL xxx-yyy az xxx-yyy közötti sorokat.
DEL xxx- az xxx feletti sorokat.
LINSAVE — BASIC programból a megadott sorokat (intervallumot) tárolja.
Pl. LINSAVE "név",8,xxx-yyy
MERGE — A lemezen lévő programot hozzáfűzi a tárban lévőhöz. A megegyező sorszámokat felülírja. GOTO és GOSUB címeket nem számolja át.
PL. MERGE "név",8 elvégzi az összefűzést.
A MERGE "név",8,xxx,yy a lemezen lévő programot xxx sorszámmal kezdődően, yy növekménnyel, átszámozva fűzi a tárban lévőhöz.
APPEND — Hasonló a MERGE parancshoz, de csak a program végéhez képes hozzáfűzni, magasabb sorszámmal.
AUTO — Automatikusan adja a sorszámokat, BASIC program írásánál. Kilépés: Üres sorban kiadott RETURN.
Pl. AUTO 100 kezdősorszámmal, 10 növekmény, AUTO xxx,yy pedig xxx kezdő, yy növekmény.
RENUMBER — Programsorok átsorszámozása.
Pl. RENUMBER xxx, yy xxx kezdőérték, yy növekmény. A GOTO és GOSUB ugrócímeket átírja, az új számozásnak megfelelően.
MONITOR — Belépés a gépi kódú MONITOR-ba.
BOOT — Tölti és indítja a gépi kódú programot.
PL. BOOT "név",8 tölti a "név" c. prg-ot, ha a beugrási cím az első tárolt cím.
COPY — Hívja a FILE-COPY-t (u.a., mint **@C**).
BACKUP — Aktivizálja a DISK-COPY-t (u.a., mint **@B**).
PLIST — Listázás lemezről közvetlenül nyomtatóra.
Pl. PLIST "név",8 a "név" nevű program listáját nyomtatja ki, a tárban lévő prg. sértetlen marad.
SLIST — U.a., mint **PLIST**, de képernyőre.

ON — Bekapcsolja a DISK-TURBO-t. (DEFAULT állapot)
OFF — Kikapcsolja a DISK-TURBO-t.
@1 — TAPE-TURBO be/ki (részletesebben lásd ezután)

ZAP — Kikapcsolja az *Action*-t, és a gépet hagyományos üzemi rendszerbe állítja (az újabb Mk sorozatok nem tartalmazzák).

TAPE TURBO

A FASTLOAD-ba a DATASETTE részére egy automatikus TAPE TURBO lett beépítve. Külön rendszerként kezelhető, mert az ezzel tárolt programok az *Action* nélkül is betölthetők. Nem minden korábbi TURBO TAPE töltővel kompatibilis. Ajánlott eljárás:

A TOOLKIT/FASTLOAD bejelentkezésekor a TAPE TURBO nem aktív. (Győződjünk meg róla, @1 segítségével. Először TAPE TURBO ON, ismétlésre TAPE TURBO OFF feliratot kell látni.)

- Kapcsoljuk ki a TAPE TURBO-t ha aktív.
- Töltsük be az ismeretlen módon tárolt prg.-t.
- Kapcsoljuk be a TAPE TURBO-t.
- Mentsük le a programot.

Lehetőség van még a TAPE TURBO egyszerűsített aktivizálására is:

A LOAD "név",7 automatikusan TURBO-val tölt, és egészen addig aktív, amíg LOAD "név",6 címzést nem kap.

TURBO-LINKER

Többrészes programok, melyeknek csak a főprogramját tettük át TAPE TURBO-ra, gyorsabban utántölthetők, ha a TURBO-LINKER segítségével töltünk. A MODIFY menüből válasszuk ki a funkciót, és adja meg a megfelelő készülékszámot (kazetta: 1, lemez: 8-9).

A POKEFINDER (Csak Mk VII-nél)

Arról már beszéltünk, mi a teendő, ha egy cartridge POKE-ot be akarunk vinni az adott programba. Mi van akkor, ha viszont ezt az értéket nem ismerjük? Hívjuk meg a MODIFY menüből FREEZE után az 'X' segítségével a **POKEFINDER**-t!

A funkció kéri a FREEZE pillanatában aktuális életek számát. Ezután keresni kezd, és ha megtalálta, kiírja a következő formában:

POKE xxxxx,yy (HEX)
INSTALLED
PRESS A KEY

Ezt az értéket írjuk fel, illetve bevihetjük a memóriába. Előfordul (nagyon gyakran), hogy több ilyen értéket is kapunk. Ekkor okosan a lista végén a következőt írja ki:

LOSE A LIFE AND REFREEZE
<STOP> TO ABORT

Vagyis '**SPACE**'-re és '**F7**'-re indítsuk újra a játékot, vesszünk el egy életet, majd FREEZE, és '**X**', azaz ismét POKEFINDER. Ezt többször ismételhetjük, amíg az INSTALLED felirat meg nem jelenik.

A POKEFINDER működése megszakítható a '**RUN/STOP**' megnyomásával.

MONITOR

Az *Action* rendelkezik egy nagyon szuper gépi kódú MONITOR-ral is, amely minden helyzetből meghívható, a tárban lévő program sérülése nélkül. A futó, és FREEZE-elt program összes paramétereit kiolvashatjuk, módosíthatjuk, változatlan, vagy átalakított formában lementhetjük, végül visszatérhetünk a programba, ugyanott folytatva, ahol kiléptünk belőle.

A MONITOR parancsai

'**X**' — Kilépés a MONITOR-ból;

'**A**' — ASSEMBLER;

'**D**' — DISASSEMBLER;
Pl. **D xxxx yyyy** dissasemblál xxxx-től yyyy-ig, **D** disassemblál az utolsó címtől.

'**M**' — Memóriatartalom megjelenítése, hexa és ASCII kódban. BYTE-ok átírása mindkét kódban;
Pl. **M xxxx yyyy** az xxxx-yyyy memória tartalma hex. és ASCII kódokkal, **M xxxx** a memória tartalma xxxx címtől.

'**I**' — Megjelenítés ASCII kódban;
Pl. **I xxxx yyyy** az xxxx-yyyy terület memória tartalma ASCII kódokkal.

'**I***' — Megjelenítés képernyőkódban;
Pl. **I*** a memória tartalma az utolsó címtől, képernyőkódokkal.

'*****' — Átkapcsolás RAM és ROM között (Default: RAM);

'**R**' — Regiszterek tartalmának megjelenítése;

'**F**' — FILL (memória feltöltése adott értékkel);
Pl. **F xxxx yyyy AA** az xxxx és yyyy közti területet AA-val tölti fel.

'**C**' — COMPARE (memóriaterületek összehasonlítása);
Pl. **C xxxx yyyy zzzz** az xxxx és yyyy közötti területet összehasonlítja a zzzz-től kezdődő területtel. Ahol eltérést talál kiírja.

'**T**' — TRANSFER (memóriaterület másolása);
Pl. **T xxxx yyyy zzzz** az xxxx és yyyy területet átmásolja zzzz-től kezdődően.

'**H**' — HUNT (Bitkombináció, vagy STRING keresése);
Pl. **H xxxx yyyy AA BB CC** a definiált tartományban keresi AA BB CC egymás utáni előfordulásait.
H xxxx yyyy "szöveg" a definiált tartományban keresi a "szöveg" string előfordulásait.

'**G**' — Vissza a programba;
Pl. **G xxxx** Indítja az xxxx címen kezdődő gépi kódú programot. **G** egyébként a FREEZE utáni visszatérés a befagyasztott programba.

'**N**' — Számkonvertálás (Hexa - Bin - Dec);
Pl. $C000, N 49152, N% 10101010
Bármelyikből indulva, mindhárom bázisrendszer értékét kiírja. Egy byte konvertálás esetén ASCII értékkel együtt.

'**P**' — PRINT (az aktuális parancs előtt — nyomtatóra);
A parancs előtt kiadott **P** a megjelenítést nyomtatóra irányítja.

'**B**' — BASIC parancs végrehajtása;
B jelzi, hogy BASIC parancs következik, Pl. BPRINT "név".

'**IO**' — CIA és VIC chip regiszter kijelzése (vissza: *);

'**L**' — LOAD;
Pl. **L "név", L "név",8 xxxx, L "név",1, yyyy**
Ha címet adunk meg, az abszolút címre tölt. Cím megadásával a töltési cím eltolható.

'**S**' — SAVE;
Pl. **S "név", 8 xxxx yyyy**, vagy **S "név",8, xxxx yyyy zzzz**
Mentésnél a memóriatartományt meg kell adni.

Ha harmadik címet is megadunk, ez lesz a visszatöltési cím.

'**V**' — VERIFY;
Pl. **V "név"**

'@' — Hibacsatorna, vagy DISC parancs jelzése;

'$' — Directory;

'@*8' — Átkapcsolás Floppy MONITOR-ra (8. készülék);

'**@9**' — Átkapcsolás 9. készülékre;

'@*' — Visszakapcsolás a számítógépre;

'**@ME**' — Memory Execute (Floppy);

'**@BR**' — Block Read (blokk beolvasása floppy-ról a memóriába);

'**@BW**' — Block Write (blokk írása);

'**F5**' — előre pásztázás;

'**F7**' — folyamatosan pásztázás;

'**CRSP fel/le**' — soronkénti pásztázás;

'**RUN/STOP**', vagy '**RETURN**' — kilépés;

DISC MONITOR

Belépés a MONITOR-ból a **@*** paranccsal lehetséges. A parancsoknál minden esetben a készülékszámot meg kell adni.

0 (default érték): számítógép;
8-9: floppy;

@*8 — olvasás és írás, floppy Nr. 8;
@*9 — olvasás és írás, floppy Nr. 9;
@*89 — olvasás 8-ról és írás 9-re;
@*08 — olvasás 0-ról (számítógép), írás floppy Nr. 8;
@*80 — olvasás 8-ról (floppy Nr. 8), írás számítógép;
@* — visszatérés a default értékre.

Minden értelmezhető MONITOR parancsot (kivéve COMPARE) a floppy részére is ki lehet adni. A számítógép és floppy közötti ROM TRANSFER-hez előbb ki kell adni a '*' parancsot (számítógép ROM be), RAM/ROM átkapcsolás a 6502 processzornál (floppy) sajnos nem lehetséges.

Nos ennyi lett volna a C64-esek egyik legnépszerűbb cartridge családjának az Action Replay (német változatban Action Cartridge) Mk V-VII-es sorozatok menüinek és funkcióinak tömör áttekintése. Reméljük, hogy segítettünk ezekkel az információkkal mindenkinek, aki doksi nélkül volt kénytelen idáig használni a kütyüt, másrészt reméljük, hogy felkeltettük az érdeklődést az Action iránt mindazokban, akik még eddig nem rendelkeztek vele. Egy dolog maradt a végére, hogy köszönetet mondjunk *Turcsányi Tamás*nak, aki a készülékkel kapcsolatos dokumentációit a rendelkezésünkre bocsájtotta.

ACTION REPLAY Mk III. *(Amiga)*

Az Amiga térhódítása során nem sokat kellett várni egy igazán hatékony cartridge megjelenésére. A *DATEL Electronics* nem adta ki a kezéből az adut, ahogy C64-en olyan nagy sikereket aratott világszerte az *Action Replay* sorozataival, úgy Amigán sem akart alul maradni a konkurensek tengerében. Az Amigás *Action* jelenleg az Mk III. verziószámnál tart, így most ezzel fogunk foglalkozni. Természetesen itt is él a felülről való kompatibilitás, így akik csak pl. az Mk II-essel rendelkeznek, ne ijedjenek meg, ők is fel tudják használni a most következő kis összefoglalót.

A FÉKEZŐ

Ezzel a gépet folyamatosan, közel megállásig lefékezhetjük. A fékezőt bármikor be- és kikapcsolhatjuk. Pillanatnyi állapotát a piros, ún. 'féklámpa' mutatja. Ha világít, akkor a fékező működik. A hengeres potenciométerrel a programok sebessége folyamatosan változtatható. A **Modul-editor** használata közben a fékező automatikusan kikapcsol, hogy a különféle cartridge-parancsok mindig a maximális sebességgel futhassanak.

Egyes programok sajnos bekapcsolt fékezővel nem működnek normálisan. Ezeknél a fékezőt ki kell kapcsolnunk!

A potméter új készüléknél meglehetősen nehezen forgatható, de ne szakítsuk ki a végállásból, teljesen nem tudjuk megállítani a program futását!

PARANCSBEVITEL

Amikor megnyomjuk a **modul-editor** gombot, megjelenik az editor képernyő, kék alapon fehér betűkkel (ha a COLOR paranccsal a színeket még nem változtattuk meg). Ezenkívül megjelenik egy villogó kurzor is (fehér aláhúzás '_'). Megkezdhetjük a parancsbevitelt!

Ha egy parancsot elfelejtettünk, egyszerűen nyomjuk le a '**HELP**' billentyűt. Ekkor emlékeztetőül megjelenik a parancsok és az editor-billentyűk teljes listája.

Az editor-billentyűk:

'**F1**' — Törli az aktuális képernyő tartalmát;

'**<SHIFT> F1**' — A kuzort a bal felső sarokba helyezi;

'**F2**' — A második képernyőoldalt az aktuálisra másolja;

'**<SHIFT> F2**' — Az aktuális képernyőoldalt a másodikra másolja;

'**F3**' — Preferences menü — lásd preferences;

'**F4**' — Megismétli a legutóbb bevitt parancsot;

'**F5**' — Az egész modulképernyőt egy előzőleg csatlakoztatott EPSON nyomtatóra küldi;

'**F6**' — A parancsok nyomtatását kapcsolja ki/be;

'**F7**' — Átkapcsol a beszúró és átíró mód között;

'**F8**' — A P-parancs (**MemoryPeeker**) közben használható különleges parancsok és billentyűk listáját jeleníti meg;

'**F9**' — Átkapcsol a német és az amerikai billentyűzetmeghajtók között;

'**F10**' — Megcseréli a beviteli képernyőt a második beviteli képernyővel;

'**HELP**' — Help-szöveg megjelenítése;

'**<SHIFT> HELP**' — Kiírja a rövidíthető parancsok listáját;

'**SHIFT**' — Megállítja a képernyő futását, hogy mindent nyugodtan el lehessen olvasni;

'**TAB**' — Beszúr egy szóközt;

'DEL' — Törli a kurzor alatti karaktert;
'BACKSPACE' — Törli a kurzot előtti karaktert;
BAL EGÉRGOMB — Megszakítja a nyomtatást;

A négy kurzorbillentyű is használható. Ha a '**SHIFT**' billentyűvel együtt nyomjuk le őket, az első/utolsó sorra illetve a következő/előző szóra ugorhatunk.
Nyomjuk le egyszer a modul-editor gombokat és próbáljuk ki a szerkesztőbillentyűket is! Figyeljünk arra, hogy minden parancssort egy '**RETURN**'-nel kell lezárni. A parancsok végrehajtása közben az Amiga Power LED-je villog és ezzel azt jelzi, hogy a gép dolgozik. Majdnem minden parancs megszakítható az '**ESC**' billentyűvel, a nyomtatás pedig a bal egérgombbal.

SZÁMOK BEVITELE

Az *Action*-nel a szükséges számokat hexadecimálisan, decimálisan és binárisan is bevihetjük. Ezenkívül számok helyett regiszter-szimbólumok is használhatók, így a regiszterek aktuális értéke elérhető. Az MK III. alaphelyzetben a bevitt számokat hexadecimálisként értelmezi. Így ha 12-t írunk be, ezt a modul hexadecimálisan értelmezi és decimálisan !18-nak felel meg. Ha pontosan meg kívánjuk adni, hogy egy hexadecimális számról van szó, akkor egy dollárjelet '**$**' tehetünk a szám elé: $12.
Ha egy számot decimálisként kívánunk bevinni, akkor ezt egy eléírt felkiáltójellel '!' kell jelezni, pl.: '!45' vagy '!32768'. Bináris számokat hasonlóan egy százalékjellel '%' kell kezdeni, pl.: '%1001' vagy '%0011110101011'.
Regiszter-megadásokat egy backslash '\' karakterrel kell jelezni. A következő jelölések lehetségesek:
\D0 ... **\D7** — adatregiszter D0-tól D7-ig;
\A0 ... **\A7** — címregiszter A0-tól A7-ig;
\SP — veremmutató;
\PC — programszámláló;
\B — dmon-buffer kezdete (lásd DMON-parancs);

Minden számmegadásnál egy szám helyett matematikai kifejezések is megadhatók, amelyek az összeadás, kivonás, szorzás, osztás műveleti jeleket tartalmazhatják. Számmegadásoknál a következő számok egyenlőnek tekintendők:
!128 = $80 = 8*!16 = $40+40 = 80 = %10000000
%001001010 = 4A = 94/2-10+!16 = !74 = $4A

A számolási parancs automatikusan minden átalakítást elvégez és az eredményt minden számrendszerben kijelzi. A decimális kijelzésnél az előjelet is figyelembe veszi a modul!
pl.: ? $1000 — $100 + !256 — %1 = $FFF

PREFERENCES-OLDALAK

Ha a modul-editorban egy parancs beadása helyett az '**F3**' billentyűt nyomjuk le, az első preferences-oldalhoz érkezünk. A bal egérgombbal ráklickelhetünk az egyes mezőkre (ún. gadget-ek). Egér helyett a Port 1-re csatlakoztatott joystick-ot is használhatjuk. Egy aktív mező inverz színben jelenik meg. A preferences oldalakat a '**USE**'-ra történő clickeléssel vagy az '**ESC**' billentyű lenyomásával hagyhatjuk el, azonban mindkét esetben megmaradnak a módosított beállítások. A két preferences oldal közötti átkapcsoláshoz clickeljünk a megfelelő mezőre vagy nyomjuk le a szóközt ('**SPACE**').

AZ ELSŐ PREFERENCES OLDAL

MEMORY CONTROL — Balra fent
A **FAST gadget**-re történő clickeléssel a **FastMem** kapcsolható ki és be, feltéve ha létezik. A **CHIP gadget**-tel — amennyiben lehetséges — az 512K-s és a maximális chipmem között választhatunk. A **CLEAR RAM gadget** kiválasztásakor a Reset-nél történő memóriatörlés kapcsolható be. A változtatások csak a következő Reset után észlelhetők.
A külső Fast-RAM bővítő használatához a következő mezők állnak rendelkezésére:
- **Extern Memory**: Kiválasztásakor a külső tárbővítőnek a modul által felismert használt területei jelennek meg. Ez a magát automatikusan konfiguráló tárbővítésnél automatikusan működik. Ugyanakkor ezek az értékek ráclickeléssel is módosíthatók, pl. ha magát nem automatikusan konfiguráló tárbővítést akarunk a modul számára ismertté tenni (ráklickelés után először a '**DEL**' billentyűt kell lenyomni, hogy a régi érték törlődjön!)
- ADD mező: Arra szolgál, hogy a tárbővítéseket minden resetnél az Amiga operációs rendszeréhez beláncolja (helyettesíti az **Addmem** parancsot). Ezt a mezőt nem szabad használni magát automatikusan konfiguráló tárbővítésnél, csak akkor, ha előtte az **AUTOCONFIG** mezővel kikapcsolta az autokonfigurálást.

MODULE INTERNA — Balra középen
- **NoRes mező**: A modul különféle, reset-nél végrehajtott műveleteit tiltja le. Így elmarad pl.: a memóriatörlés és a modul inicializáló része is.
- **Test1 és Test2 mező**: A modul belső beugrási tesztek bekapcsolása a szoftverkompatibilitás növelésére. Ha a test2 mező aktív, elegendő szabad, az operációs rendszer számára ismeretlen memóriának kell rendelkezésre állnia. Legalább annyinak, amennyi chipmem használatos (lásd **MemoryControl** mezők).
- **Blaker mező**: Az modul-editor képernyőkímélő funkcióját kapcsolja ki és be.

COLOR CONTROL — Balra lent
Ezzel a gadget-tel saját magunk állíthatjuk be a Modulban használatos színeket. A **BACKGND** és a **FOREGND** mezőkkel, valamint a színekkel a karakterek és a háttér színei változtathatók.

MEGASTICK — Középen fent
A joystick-key-szimuláció ki/be kapcsolására szolgál, lásd a **MEGASTICK** parancsot!

AUTOCONFIG — A képernyő közepén
Az Amiga operációs rendszerének autokonfigurálási eljárását kapcsolja ki/be. Ezzel a gadget-tel a memóriabővítőket és a merevlemezt kapcsolhatjuk ki, amennyiben azok automatikusan konfigurálják magukat.

OK/NEXT PAGE — Középen lent
- Az OK-ra történő clickeléssel elhagyjuk a preferences oldalt és a beállításokat helybenhagyjuk. Hatása ugyanaz, mint az '**ESC**' billentyűé.

- A **NEXT PAGE**-re történő clickeléssel átkapcsolhatunk a másik preferences lapra. Hatása ugyanaz, mint a '**SPACE**' billentyűé.

AUTOFIRE — Jobbra
A megfelelő százalékérték kiválasztásával egy tartós tüzelés (**AUTOFIRE**) kapcsolható be a joystickon és az egeren is. 100% jelenti a lehető legnagyobb lövéssűrűséget, 0% a tűzgomb kézi működtetésére utal. A programok egy részénél már 100%-nál kisebb érték is maximális lövéssűsűréget eredményez.

MÁSODIK PREFERENCES OLDAL

BOOTSELECTOR — Balra fent
A BOOTSEL mezők megmutatják, hogy a következő resetnél honnan boot-oljon a számítógép.

- **OFF** — Normál boot-olás a DF0 meghajtóról;
- **VARIABLE** — Boot-olás minden meghajtóról, amelyben reset esetén lemez található. A meghajtók prioritási sorrendje a következő: DF3 —> DF2 —> DF1 —> DF0;
- **DF0-DF3** — Boot-olás a kiválasztott meghajtóról;

BOOTBLOCKCODER — Balra középen

- **ON mező** — Bekapcsolja a bootblockcoder-t (lásd **BOOTCODE** parancs). A bootblockcoder csak bekapcsolt bootvírus-tesztnél működik. (lásd VIRUSTEST, boot mező);
- **Code mező** — Az aktuális bootcode bevitelére szolgál. Bevitel előtt az előző értéket '**DEL**'-lel törölni kell (lásd **BOOTCODE** parancs);

DISKCODER — Balra lent

- **DF0-DF3 mezők** — Az egyes lemezmeghajtók kódolását kapcsolja ki/be (lásd **CODE** parancs);
- **Code mezők** — A kódszavak bevitelére szolgáló mezők. Bevitel előtt az előző értéket '**DEL**'-lel törölni kell (lásd **CODE** parancs);

DRIVECONTROL — Középen fent
Az ON/OFF gadget-ekkel a lemezmeghajtókat kapcsolhatjuk ki/be (a DF0 meghajtót nem szabad 1.2-es és 1.3-as Kick-nél kikapcsolni);

VIRUSTEST — A képernyő közepén

- **FIND mező** — Amennyiben ez a mező aktív, a Modul minden reset és nyomógombbal történő modul-hívás után átvizsgálja a memóriát. Ha vírust vagy resetálló programot talált, jelzi ezt. Reset-nél villog a képernyő, modulhívásnál üzenetet ad.
- **KILL mező** — Ha ez a mező aktív, a modul megpróbálja a reset esetén és a modulhíváskor talált vírusokat eltávolítani a memóriából (nem a lemezre!). Ez a mező csak a **FIND** mezővel együtt működik.
- **Boot mező** — Egy boot-lemez boot-blokkjának betöltése előtt az **Exec-Base** és más fontos regiszterekről másolat jön létre. Ha a boot-blokk lefutása után gyanús változtatások történtek, a modul bekapcsol és a felhasználó egy kibővített vírusmenüben többféle lehetőség közül választhat. Ez a funkció több autoboot-olós merevlemezzel problémákhoz vezet, ezért ilyen esetben ki kell kapcsolni ezt a funkciót. Ha egy boot-folyamatban a modul vírust talált, automatikusan egy menü jelenik meg a következő választási lehetőségekkel:

'**F1**' — **Continue booting**: a boot-folyamat folytatása, előtte minden esetben meg kell győződni arról, hogy a számítógép nem fertőződhet.

'**F2**' — **Display bootblock**: Megjeleníti a bootblokkot ASCII formátumban. A vírusok gyakran elárulják magukat a boot-blokkban található szöveggel.

'**F3**' — **Install normal bootblock**: A behelyezett lemezre egy „tiszta" boot-blokkot helyez, a lemezen található vírus megsemmisül.

'**F4**' — **Install anti-virus boot**: A behelyezett lemezre egy olyan boot-blokkot installál, amely a szokásos boot-olási teendők mellett a memóriában víruskeresést is végez, az eredményt pedig kijelzi. Ez minden esetben előnyösebb egy szokásos boot-blokknál!

'**F5**' — **Restore execbase and continue booting**: visszaállítja az execbase struktúrát az eredeti értékekre, ezáltal a legtöbb memóriában lapuló vírust kiirtja.

'**F6**' — **Show changed vectors**: kimutatja azokat az ExecBase vektorokat, amelyek a boot-folyamat során megváltoztak.

'**F10**' — **Exit to monitor**: A szokásos modul-editort hívja meg, ezáltal az összes modul parancs használható. Az X-parancs hatására a boot-folyamat a szokásos módon folytatódik — további vizsgálatok nélkül.

SAFE DISK — Középen lent

- **Resident mező** — Aktív állapotában a SafeDiskTool minden reset után automatikusan installálva lesz és ennek az összes funkciója aktiválódik. A NoClick funkció kívánságra kikapcsolható.
- **NoClick mező**: A reset után meghívott SafeDiskTool NoClick funkcióját kapcsolja ki/be.

SETMAP D — Balra fent
Aktív állapotában minden reset során automatikusan a német billentyűzet-kiosztással indul a rendszer, így szükségtelenné válik a Setmap WorkBench-parancs végrehajtása. Ez a funkció csak bekapcsolt boot-virustesztnél működik (lásd **VIRUSTEST**, boot mező);

LOAD/SAVE — Lent középen
Mindkét preferences oldal, az aktuális billentyűzetkiosztás (modul-editor), valamint a savequick terület (lásd **SQMEM** parancs) aktuális állapotának mentésére (**SAVE mező**) és betöltésére (**LOAD mező**) szolgál.

OK/NEXT PAGE — Lent jobbra

- Az **OK**-ra történő clickeléssel elhagyjuk a preferences oldalt és a beállításokat helybenhagyjuk. Hatása ugyanaz, mint az '**ESC**' billentyűé.
- A **NEXT PAGE**-re történő clickeléssel átkapcsolhatunk az első preferences lapra. Hatása ugyanaz, mint a '**SPACE**' billentyűé.

BURSTNIBBLER — Jobbra középen
Aktív állapota esetén minden FASTSTART során megvizsgálja a gép, hogy a bal oldali egérgombot nyomják-e, és ha igen akkor rögtön a **BURSTNIBBLER** másolóprogram indul el.

A MODUL-EDITOR PARANCSAI

A most következő parancsleírások érthetősége kedvéért tisztázzunk néhány fontos és gyakran használt szakkifejezést:

Szintaxis — Egy parancs szintaxisa a parancs pontos elnevezése és a lehetséges paraméterek listája.

Paraméter — A paraméter egy szám vagy egy string, melyhez meghatározott funkció tartozik.

Cím — Egy cím alatt egy mutatót (számot) értük, amely az Amiga fizikai memóriájának egy pontját mutatja. A következő címtartományok érvényesek:
$000000 — $100000: Chip-RAM (maximum 1MB);
$200000 — $400000: külső tárbővítések;
$600000 — $a00000: külső tárbővítések;
$c00000 — $c80000: belső 512KB tárbővítés;
$c00000 — $d00000: belső 1MB tárbővítés;
$c00000 — $dc0000: belső 1.8MB tárbővítés;
$dc0000: valós idejű óra;
$fc0000 — $ffffff: Kickstart-ROM;

Számérték — Egy érték egy számot jelent $0 és $FFFFFFFF között, egy egész szám előjellel vagy anélkül.

String — A string karaktersorozatot jelent, idézőjelek közé zárva (AmigaDOS fileneveknél az idézőjel elmaradhat). Egy string tartalmazhat különféle adatokat is, pl.:
1. "Ez egy string"
2. "Ez" $20 "is" $20 "egy string"
3. $20 $21 $22 $45 $56
Mindhárom példa stringeket mutat be, különböző hosszban és tartalommal.

PC — Ez a rövidítés a (**P**)rogram (**C**)ounter, azaz programszámláló kifejezés megfelelője. A **PC** mindig annak a gépi utasításnak a címét tartalmazza, amelyet a processzor (az Amigában egy M68000) legközelebb végre fog hajtani.

Taszk — Egy taszk nem más, mint a program. Mivel az Amiga egy multitasking operációs rendszerrel dolgozik, gyorsan átkapcsolgat az egyes taszkok (programok) között. Ebből a felhasználó semmit sem vesz észre, úgy látja, mintha minden program egyszerre futna.

CPU — A CPU elnevezés a (**C**)entral (**P**)rocessing (**U**)nit — angol kifejezés rövidítése, magyar megfelelője központi vezérlő egység. CPU alatt a számítógép mikroprocesszorát (M68000) értjük.

FIGYELEM:
- A következő parancsismertetésekben a kerek zárójelek arra utalnak, hogy az adott paraméter elhagyható.
- Ha a szintakszisban egy vagy jel '|' szerepel, akkor több választási lehetőség áll a felhasználó rendelkezésére, de csak egyet szabad közülük megadnia.
- Ha a szintakszisban egy paraméter nincs kerek zárójelekkel közrezárva, akkor azt a paramétert mindenesetben meg kell adni.
- Azon parancsoknál, amelyek AmigaDOS fileneveket igényeknek, a filenév és az elérési útvonal elhagyható, ekkor egy file-lista jelenik meg. (FileRequester-Box)
- Az összes számmegadásnál számok helyett matematikai kifejezések is használhatók;

FREEZER ES RIPPER- PARANCSOK

SA parancs: freezelés lemezre

Szintaktis

a) SA (path)name(, crunchrate)

Az aktuális programot name néven, a path könyvtárban vagy az aktuális könyvtárban (lásd CD parancs) tárolja. Ekkor minden fontos adat lemezre kerül. A file-okat a modul kimentés előtt tömöríti, ezt színváltozás jelzi: fekete —> piros —> kék —> zöld —> fekete. A tömörítés hatásfoka az opcionálisan megadható chruchrate paraméterrel befolyásolható. Minél nagyobb ez az érték ($10 és $7FFF között), annál jobban tömöríti az adatokat, de annál tovább is tart a munka. Az alapérték $20. Ha a program 1024Kb-nál hosszabb (preferences-szel beállítható), egy biztonsági kérdésre kell válaszolni, ugyanis egy ilyen hosszú program több lemezt is elfoglalhat.

b) SR (path)name(, crunchrate)

Ugyanaz a funkciója, mint a SA parancsnak, a különbség csupán annyi, hogy itt a kimentési folyamat végén a modult automatikusan elhagyja és a megszakított program folytatódik.

pl.: **SA "0:game"** — kimentés a DF0 meghajtóra;

LA parancs: egy freezelt file betöltése

Szintaxis:

a) LA (path)name

Betölti a lemezről, a path (illetve az aktuális) könyvtárból a name file-t. Az így betöltött program az X paranccsal elindítható. Ha a betöltendő program több lemezt foglal el, a modul felszólít bennünket, hogy helyezzük be a megfelelő lemezt.

b) LR (path)name

Ugyanaz, mint a LA parancs, csak ennél a betöltött program kitömörítés után azonnal elindul. (megfelel egy LA parancsnak és egy azt követő X parancsnak)

pl.: **LA 2:ordner/game** — betölti a DF2 meghajtóról, az ordner könyvtárból a game freezelt file-t.

SLOADER parancs: töltőprogram kimentése

Szintaxis: SLOADER

Kiment (az aktuális könyvtárba, lásd CD parancs) egy AmigaDOS CLI alól futtatható programot, amivel a modul által kifreezelt és kimentett programok modul nélkül is futtathatók. Ezt a töltőprogramot, amely az ALOAD néven kerül a lemezre, átmásolhatjuk pl. a merevlemez C: könyvtárába (először lemezre kell kimenteni, aztán a CLI-ből copy paranccsal a merevlemezre kell másolni).

Pl.: **SLOADER** — kimenti az autoloadert az aktuális könyvtárba

Pl.Ha egy kifreezelt programot kívánunk betölteni és elindítani (modul nélkül is), CLI-ből írjuk be: **ALOAD name**

SQ parancs: kimentés RAM-diszkre

Szintaxis:

a) SQ

Az éppen futtatott programot nem lemezre, hanem az Amiga (használatlan) tárterületére menti

ki. Egy esetleges korábbi SQ paranccsal kimentett program felülíródik.

b) SQR

Ugyanaz, mint az SQ parancs, csak ez a program kimentése után automatikusan el is indítja azt. (megfelel egy SQ parancsnak és egy azt követő X parancsnak)

FIGYELEM: Ez a funkció csak 1Mb-nál nagyobb tárkapacitás esetén működik!

Pl.: **SQ** vagy **SQR**

SQMEM parancs: memória foglalása az SQ számára

Szintaxis: SQMEM (address)

Egy használatlan memóriaterületet foglal le az SQ parancs számára.

Pl.: **SQMEM 200000**

LQ parancs: betöltés RAM-ból

Szintaxis:

a) LQ

Betölt a számítógép kihasználatlan RAM területéről egy programot, amely az X paranccsal indítható. Előzőleg ki kell menteni egy programot a RAM-ba az SQ vagy az SQR parancs segítségével.

b) LQR

Ugyanaz, mint az LQ parancs, csak ennél a betöltött program rögtön el is indul. (megfelel egy LQ parancsnak és az azt követő X parancsnak)

Pl.: **LQ** vagy **LQR**

EXQ parancs: SaveQuick File < > aktuális program

Szintaxis:

a) EXQ

Kicseréli az aktuális programot a RAM-diszkben tárottal (lásd SQ parancs).

b) EXQR

Ugyanaz, mint az EXQ parancs, csak ennél a csere után az aktuális program automatikusan elindul.

Pl.: **EXQ** vagy **EXQR**

TRACKER parancs: zenék keresése

Szintaxis: TRACKER (start); rövid alak: SRIP (start)

SoundTracker formátumú zenéket keres a ChipRAM-ban, a start paraméter megadása esetén ettől a címtől kedve. A keresés három különböző algoritmus szerint folyik. A keresés pillanatnyi állapota a képernyőn követhető. Ha zenét talált, egy további menü áll rendelkezésünkre:

'**F1**' — Lejátssza a megtalált darabot;

'**F2**' — Megállítja a lejátszást;

'**F3**' — Információkat ad a darabban használt hangszerekről és sample-kről, úgymint név, hossz stb.

'**F4**' — A zenedarab lemezre mentésére szolgál. Az '**F4**' lenyomása után írjuk be a zenedarab nevét (elérési úttal, ha szükséges + '**RETURN**'), a darab ezen a néven kerül a lemezre. Ha nem írunk be nevet, akkor a FileRequester jelenik meg. Az így kimentett zeneszám a leggyakrabban használatos SoundTracker-ekkel betölthető és felhasználható.

'**F6**' — A zenedarab lejátszása közben kiadja az éppen játszott rész adatait is.

'**F7**' — Folytatja a keresést további zenék után.

'**F8**' — Átalakítja úgy a zenét, hogy azokkal a SoundTrackerekkel is betölthető, amelyek csak 16 hangszerrel képesek dolgozni.

'**F9**' — Módosítja a tárban a patternek hosszát úgy, hogy a zene a modulból helyesen lejátszható és kimenthető legyen.

'**F10**' — Befejezi a parancsot és visszatér a modul szerkesztőbe.

SCAN parancs: digitalizált sample-k keresése

Szintaxis: SCAN

A számítógép ChipRAM-ját hanghullámként ábrázolja és egy újabb menü a következő lehetőségeket kínálja:

egérgomb — A lejátszandó sample kezdő (bal egérgomb) és befejező (jobb egérgomb) címének kijelölésére alkalmas.

kurzor balra/jobbra — A lejátszandó sample kezdőcímének (ill. '**SHIFT**'-tel együtt nyomva a végcímének) eltolására szolgál.

'**F1**' — Lejátssza a sample-t a beállított kezdőcímtől a végcímig a beállított frekvenciával (sampleperiod).

'**F2**' — Grafikusan felnagyítja a beállított tartományt, így részletesebben megtekinthető (zoom in).

'**F3**' — Visszaállítja a start, end és sampleperiod paramétereket a kezdőértékükre.

'**F4**' — Kinagyítja az ábrázolási tartományt, így nagyobb terület figyelhető meg (zoom out).

'**F5**' — Kimenti a beállított sample-t IFF-8svx fileként. Ez mindazokba a zeneprogramokba betölthető, amelyek ezt a formátumot kezelik.

'**1-4**' — Az 1, 2, 3 és 4 számbillentyűkkel a start, end és sampleperiod paraméterek a kívánt csatorna (1-4) aktuális sample-jának megfelelő értékeire állíthatók be.

Pl.: **SCAN**

SP parancs: képek kimentése IFF formátumban

Szintaxis: SP (path)name(, picnr (height))

Az aktuális képet a path (ill. az aktuális) könyvtárba name néven kimenti. Számos képnél, gyakran játékoknál is előfordul, hogy a képernyőn látható kép több képből áll össze, hasonlóan az egymást átlapoló WorkBench screen-ekhez. Ezeket csak egyenként lehet kimenteni. A picnr paraméter mutatja meg, hogy melyiket kell kimenteni. Ha a picnr elmarad, az első kép kerül kimentésre. Ha a modul nem képes helyesen felismerni a kép magasságát, vagy a P parancs segítségével egy saját értéket választott, ezt a height paraméterrel lehet megadni. Kimentés előtt minden esetben tekintsük meg a képet a P paranccsal!

Pl.: **SP "1:picture",1 !200** — picture néven, az 1-es meghajtóra, 200 pixeles magassággal kimenti az első képet.

P parancs: képek keresése/megjelenítése

Szintaxis: P (picnr)

Kirajzolja az aktuális képet. Számos képnél, gyakran játékoknál is előfordul, hogy a képernyőn látható kép több képből áll össze, hasonlóan az egymást átlapoló WorkBench screen-ek-

hez. Ezeket csak egyenként lehet megjeleníteni. A kíván kép számát a picnr paraméterrel lehet megadni. A megjelenítés közben a jobb és a bal oldali egérgombokkal a kép alsó széle állítható be. A megjelenítés '**ESC**' gombbal történő elhagyásakor az így beállított képmagasságot veszi figyelembe a modul. Ezt az értéket a kép kimentésénél is meg kell adni. A kép megtekintése közben a következő billentyűfunkciók állnak rendelkezésünkre:

'**a**' — autoplane: beállítja a planepointert offset-tel
'**b**' — brightness plus: kivilágosítja a képet
'**B**' — brightness minus: elsötétíti a képet
'**c**' — colorreg plus: színregiszter plusz 1
'**d**' — dual playfield on: dualplayfield mód be
'**D**' — dual playfield off: dualplayfield mód ki
'**e**' — right border plus: jobb keret plusz 1
'**E**' — right border minus: jobb keret minusz 1
'**f**' — fast plane up: lapozás egy képpel felfelé
'**F**' — fast plane down: lapozás egy képpel lefelé
'**g**' — interlace on: interlace mód be
'**G**' — interlace off: interlace mód ki
'**h**' — hold and modify on: HAM mód be
'**H**' — hold and modify off: HAM mód ki
'**i**' — invert all colors: minden színregiszter értékét invertálja
'**l**' — lores mode on: alacsony felbontás (40 kar.) be
'**L**' — lores mode off: nagy felbontás (80 kar.) be
'**m**' — modulo 1+2 plus: mindkét moduloértéket növeli 2-vel
'**n**' — modulo 1+2 minus: mindkét moduloértéket csökkenti 2-vel
'**o**' — modulo 1 minus: 1-es moduloértéket csökkenti 2-vel
'**O**' — modulo 2 minus: 2-es moduloértéket csökkenti 2-vel
'**p**' — modulo 1 plus: 1-es moduloértéket növeli 2-vel
'**P**' — modulo 2 plus: 2-es moduloértéket növeli 2-vel
'**q**' — clear modulo 1+2: nullázza mindkét moduloértéket
'**r**' — rotate planepointer: planepointer rotálása
'**s**' — left border minus: bal keret minusz 1
'**S**' — left border plus: bal keret plusz 1
'**w**' — white helpscreen: fehér segítség-képernyő
'**W**' — black helpscreen: fekete segítség-képernyő
'**x**' — colorreg minus: színregiszer minusz 1
'**y**' — switch diw and ddf mode: scrollmód kiválasztása
'**+**' — add plane: növeli a plane-számot
'**-**' — sub plane: csökkenti a plane-számot
'**=**' — set planepointer to one: összes planepointer értékét ráállítja az elsőére
'**0**' — unlock all planes: felszabadítja az összes plane-t
'**SHIFT 0**' — lock all planes: rögzíti az összes plane-t (csak a 10-es blokkon)
'**1-6**' — unlock plane: a megfelelő plane felszabadítása
'**SHIFT 1-6**' — lock plane: a megfelelő plane rögzítése (csak a 10-es blokkon)
'**7**' — red color plus:
'**8**' — blue color plus:
'**9**' — green color plus: növeli a beállított színregiszter színértékét
'**SHIFT 7,8,9**' — csökkenti a beállított színregiszter színértékét (csak a 10-es blokkon).
'**KURZORGOMBOK**' — a kép forgatása/scrollozása a megfelelő irányba
'**SHIFT UP/DOWN**' — a kép gyors scrollozása fel/le
'**DEL**' — hide helpscreen: segítség-képernyő kikapcsolása
'**HELP**' — show helpscreen: segítség-képernyő bekapcsolása
'**F1**' — default colors: beállítja a színeket alapértékre
'**F2**' — random colors: színek véletlenszerű beállítása
'**F10**' — set current picture: beírja a kép paramétereit a futó programba, de ezeket egyes esetekben az aktív copperlista felülírja, ezért a változtatások nem tartósak.

Ha a képernyőn látható képet ki akarja menteni, hagyjuk el a **P** parancsot az '**ESC**' billentyűvel és használjuk az **SPM** parancsot (lásd alább).

SPM parancs: módosított kép kimentése

Szintaxis: SPM (path)name

Miután az aktuális képet a **P** parancs segítségével módosítottuk, a MÓDOSÍTOTT képet az **SPM** parancs segítségével name néven kimentheti.

Pl.: **SPM ordner/test** — A mempeeker-ben (**P** parancs) található képet "test" néven az aktuális meghajtó "ordner" könyvtárába kimenti.

TRAINER PARANCSOK

T parancs: trainermaker

Szintaxis:

a) TS value

Megkezdi a trainer-módot és elkezdi keresni a megadott értéket. A megadott value azt a számlálóértéket jelenti, amit keresni kell.

b) T (value)

Folytatja a trainer-folyamatot a megadott értékkel. Azok a címek, amelyek a keresett számlálók lehetnek, megjelennek a képernyőn. Ha a trainer semmit sem talált, a "TRAINERMAKER WAS NOT SUCCESSFULL!" üzenetet kapja. Ebben az esetben kezdjünk új trainer-folyamatot, vagy fejezzük be a trainer-módot a TX paranccsal.

c) TX

Befejezi a trainer-módot.

TD parancs: deep trainer (mindent megtalál)

Az új deep-trainert olyan esetekben tanácsos alkalmazni, amikor a régi trainerrel nem sikerült eredményt elérni vagy az csak nehézkesen használható.

Szintaxis: a) TDS

Elindítja és folytatja a deep-train folyamatot. Itt reprodukálható értékekre érdemes figyelni, mint pl. egy teljes energiacsík. Utána a lehetséges címek megjelennek.

b) TDC
Folytatja a deep-train folyamatot. Itt a kezdőértéktől és a legutóbbi TDC értéktől különböző számot keresünk.
c) TDX
Befejezi az aktuális deep-trainert. Újat kezdhetünk a TDS paranccsal.
d) TD
Minden pillanatnyilag vizsgált címet megjelenít.
e) TDI
Megmutatja a mindeddig vizsgált címek közül a leggyanúsabbakat.
f) TDD start end
Ezzel a paranccsal az éppen vizsgált címek közül néhányat az elejétől a végéig törölhetünk, kizárva őket a további vizsgálatból.

TF parancs: absolute trainer (tetszőleges életszám)
Szintaxis:
a) TF address (start (end))
Megmutatja a program azon részeit, ahol a "SUBQ.X #X, address" vagy a "SUBI.X #X,address" parancsok valamelyikével valószínűleg a megadott cím tartalmát csökkentik.
b) TFD address (start (end))
Ugyanaz, mint az a) pontban, csak itt ezeket a gépi utasításokat eltávolítja a programból, így a futó program már nem csökkenti a cím által tartalmazott számláló értékét.

PC parancs: energiacsíkok hosszának lemérése
Szintaxis: lásd P parancs!
Kirajzolja az aktuális képet. Számos képnél, gyakran játékoknál is előfordul, hogy a képernyőn látható kép több képből áll össze, hasonlóan az egymást átlapoló WorkBench screen-ekhez. Ezeket csak egyenként lehet megjeleníteni. A kíván kép számát a picnr paraméterrel lehet megadni. Ha a picnr paraméter elmarad, a modul az első képet jeleníti meg. Az egér segítségével a kirajzolt képen egy kivágást készíthet, amelynek képernyőpontokban mért szélessége és magassága az '**ESC**' lenyomása után megjelenik. Így nagyon könnyű lemérni az energiacsíkok hosszát és ezt az értéket a trainer-ben fel lehet használni (számláló).
Pl.: P 1
PICTUREHEIGHT: !256
READY

ANTI VIRUS PARANCSOK

VIRUS parancs: vírusok felkutatása
Szintaxis: VIRUS
Átvizsgálja a memóriát vírusok és resetálló programok után és megmutatja ezeket. A modulgombok lenyomása során ez a művelet automatikusan elindul, feltéve ha a VIRUSTEST-find opciót a preferences menüben kiválasztottuk (bekapcsolásnál automatikusan lefut).
Pl.: **VIRUS**

KILLVIRUS parancs: vírusok kiirtása a gépből
Szintaxis: KILLVIRUS; röviden: KVIR
Megkeresi és eltávolítja a vírusokat/resetálló programokat a számítógép memóriájából. Ez az eljárás nem írja ki a lemezen lévő vírusokat. A boot-blokk-vírusok fertőzött lemezről történő eltávolítására használjuk az **INSTALL** parancsot.
Pl.: **KILLVIRUS**

LEMEZEK ÉS LEMEZKÓDOLÓ PARANCSOK

Az Amiga Action Replay Mk III-mal már közvetlenül AmigaDOS kompatibilis lemezekkel dolgozhatunk. Az összes lemezművelet során közvetlenül AmigaDOS formátumú file-ok készülnek, több szabvány IFF formátum (képek, hangok) is használható.

Ezen lehetőség mellett a lemezeket kódszavakkal is védhetjük idegen hozzáférésektől (biztonsági másolatoknál is). Ehhez az Amiga Action Replay Mk III két különböző lehetőséget kínál:

1) Azon programoknál, amelyek közvetlenül a bootblokkból indulnak és amelyeknél a lemez további részei egy idegen formátumban lettek felírva (Not a DOS-Disk), valamint a szokásos DOS-lemezeknél is fennáll a lehetőség a boot-blokk kódszóval történő védelmére. Ehhez a **BOOTCODE** és a **BOOTPROT** parancsokat használjuk!

2) Azon programoknál, amelyek nem használnak saját töltőrutint, hanem az AmigaDOS tölti be őket, az egész lemez kódolható. Ehhez a kódolatlan *lemezt* egy speciális eljárással át kell másolni. Ehhez a **CODE, CODECOPY** parancsokat használjuk!

BOOTCODE parancs: bootblokk-kódoló bekapcs.
Szintaxis:
BOOTCODE (codenumber);
röviden: BCODE (codenumber)
Beállítja a bootblokk-kódoló számára a codenumber kódszámot (0-$FFFFFFFF), vagy ha nem adtak meg paramétert, kiírja az aktuális kódszámot. Ha a kódszám nem nulla, akkor a bootblokk-kódoló aktív, és ilyenkor kódolt lemezről is boot-olhatunk (kódolatlan lemezek is a szokásos módon használhatók). A lemezek védelme érdekében előzőleg a **BOOTPROT** paranccsal kódolni kell őket!

Pl.: **BOOTCODE 873233** — Bekapcsolja a boot-kódolót és a kódszámot $873233-ra állítja be —> már csak kódolatlan, vagy ezzel a számmal kódolt lemezekről lehet boot-olni.

BOOTPROT parancs: lemez bootblokk kódolása
Szintaxis: BOOTPROT (codenumber)
röviden: BPROT (codenumber)
Az aktuális meghajtóban lévő lemezt a megadott codenumber kódszámmal kódolja (a szám 0 és $FFFFFFFF között lehet). Az ilymódon kezelt lemezekről *már csak akkor boot-olhatunk, ha* a modul segítségével a bootblokk-kódszámot erre a speciális számra állítottuk be (a **BOOTCODE** paranccsal). Ha a codenumber paramétert elhagyjuk, a pillanatnyilag beállított értékkel (**BOOTCODE** parancs) történik a kódolás.

A lemezek dekódolásához egyszerűen használjuk a lemezen mégegyszer ugyanazt a **BOOTPROT** parancsot a mi speciális kódszavunkkal, amivel a lemezt kódoltuk.

Pl.: **CD 0:** — kiválasztja a df(0) meghajtót aktuálisnak;

BOOTPROT 12348765 — A df0: meghajtóban lévő lemez ezután kódolt és nem lehet róla bootolni.

CODE parancs: lemezmeghajtók kódolása

Szintaxis: CODE (drive (codenumber))

Lekódol egy megadott meghajtót (drive) a megadott kódszámmal (codenumber), ezután ez a meghajtó csak ezzel a kódszámmal kódolt lemezeket fogad el. Ha nem adunk meg kódszámot, úgy a drive meghajtó újra visszakerül eredeti kódolatlan állapotába. A beállított kódszavak egy reset után is a számítógépben maradnak, ezért csak egy megfelelően kódolt lemezről lehet boot-olni.

Pl.: lemezek kódolásához és használatához:

CODE 0 1234

Ezután a belső meghajtó (a modul is) már csak 1234-gyel kódolt lemezeket fogad el.

AmigaDOS lemezek másolása

Szintaxis:

a) DCOPY source dest

Átmásolja a source (0-3) meghajtóban lévő forráslemez tartalmát a céllemezre, ami a dest (0-3) meghajtóban található. Egy meghajtóval történő másolás is lehetséges.

b) BURST (drive)

Elindítja a burstnibbler másolóprogramot az aktuális memória- és meghajtó állapotban. A burstnibbler előnye a DCOPY paranccsal szemben az, hogy a burstniblerrel egyszerre több meghajtóra másolhatunk.

A burstnibbler

'**START**' ikon — A másolási folyamat megkezdése;

'**STOP**' ikon — A másolás idő előtt történő leállítása;

'**MODE**' ikon — A másolási mód kiválasztása (DEEP, DOS);

'**START/END**' értékek — Meghatározott sávok átmásolása;

'**SIDE**' ikon — Egyes oldalak másolása;

'**U**' — felső oldal;

'**L**' — alsó oldal;

'**B**' — mindkét oldal;

forrás-meghajtó — zöld;

cél-meghajtó — barna;

'**SYNC' ikon** — Választás standard-sync (a lemezek speciális jelölése: $4489) és az INDX-sync (meghajtóindex orientált másolás) között.

'**Ctrl-Amiga-Amiga**' — Kilépés a burstnibbler-ből.

A DOS másolási mód:

Ez a mód a szokásos AmigaDOS lemezek nagyon gyors és hatékony másolását teszi lehetővé (sokkal gyorsabb pl. a DiskCopy-nál). Ez két lemezmeghajtó esetében is érvényes, amikoris a forrásmeghajtóban lévő lemez tartalma a célmeghajtóban lévő lemezre kerül. Ha több mint két meghajtó áll rendelkezésére, egy forráslemezről egyszerre több másolatot is készíthetünk.

A track kijelzőn végigkövethető a másolás menete, ahol a zöld mezők azt jelentik, hogy minden rendben van, a barnák pedig, hogy olvasási hiba lépett fel. Ha olvasási hiba lép fel, a modul megpróbálja azt kijavítani.

A DEEP másolási mód

Ebben a módban idegen formátumokat és egyes másolásvédett lemezeket — biztonsági okokból — lehet másolni. A DEEP módban egy lemez átmásolásához némileg több időre van szükség, mint DOS módban, mert itt először a sávok struktúráját kell elemezni. Emiatt több lemezcserére van szükség, mint DOS módban, ha egy meghajtóval folyik a másolás.

Lehetőség nyílik más számítógéprendszerek legtöbb software-einek másolására is (nevezetesen: *Archimedes, Atari ST, IBM* és mások). Ezek az idegen formátumok másolhatók, amennyiben a SYNC INDX-re van állítva.

Pl.: **DCOPY 0 1** — A belső meghajtóban lévő lemezt a df1: meghajtóra másolja.

CODECOPY parancs: lemezek kódolása

Szintaxis: CODECOPY source dest

rövid alak: CCOPY source dest

Átmásolja a source (0-3) meghajtóban lévő (adott esetben kódolt) lemezt (AmigaDOS) a dest meghajtóban lévő lemezre és közben a dest meghajtó kódszavával kódolja az adatokat.

COPY parancs: file másolása

Szintaxis:

COPY (path)sourcename, (path)destname

Átmásolja a (path)sourcename file-t (path)-destname-ba. Megfelel a Copy CLI-parancsnak.

Pl.: **COPY 0:s/startup-sequence, 1:test** — Ebben a példában a startup-sequence-t a df0:-ról a df1: test-be másoljuk.

CD parancs: könyvtárváltás

Szintaxis: CD (path)

Az aktuális elérési utat a path könyvtárra állítja át. Itt ugyanazok a szintaktikai szabályok érvényesek, mint egy szokásos AmigaDOS elérése útvonalnál. Egyetlen kivétel: df0: helyett 0:-t kell beírni, df1: helyett 1: -t stb. Ha nem adunk meg paramétert, akkor az elérési út az aktuális.

Pl.: **CD 1:C** — Az aktuális elérési utat a df1: meghajtó C: könyvtárára állítja át.

DIR parancs: tartalomjegyzék megtekintése

Szintaxis:

a) DIR (path)

Megjeleníti az aktuális, vagy a megadott könyvtár tarta-lomjegyzékét (a DIR CLI-parancsnak felel meg).

b) DIRA (path)

Használata ugyanaz, mint a DIR parancsé, csak itt az alkönyvtárak tartalma is megjelenik (a "DIR (path) opt a" parancsnak felel meg).

Pl.: **DIR 0:** — A df0: meghajtóban lévő lemez tartalomjegyzékét írja ki.

MAKEDIR parancs: alkönyvtár létrehozása
Szintaxis: MAKEDIR (path)name
röviden: MDIR (path)name
Létrehoz egy name nevű alkönyvtárat az aktális vagy a megadott (path) könyvtárban (a MakeDir CLI-parancsnak felel meg).

DELETE parancs: file törlése
Szintaxis: DELETE (path)name
röviden: DEL (path)name
A name file-t törli az aktuális vagy a megadott könyvtárból (az ugyanilyen nevű CLI-parancsnak felel meg).

TYPE parancs: file-ok megjelenítése (ASCII)
Szintaxis: TYPE (path)name
Megjeleníti az aktuális vagy a megadott könyvtárban lévő name nevű file-t a képernyőn — szövegformátumban (a TYPE CLI-parancsnak felel meg).
Pl.: **TYPE 0:s/startup-sequence**

RELABEL parancs: lemeznév megváltoztatása
Szintaxis: RELABEL name
röviden: REL name
Az aktuális meghajtóban található lemez nevét a megadott (name) névre változtatja (A ReLabel CLI-parancsnak felel meg).
Pl.: **RELABEL "új név"**

RENAME parancs: file/könyvtár átnevezése
Szintaxis: RENAME (path)old, new
röviden: REN (path)old, new
A path könyvtárban lévő old file vagy könyvtár nevét new-ra változtatja (Az ugyanilyen nevű CLI parancsnak felel meg).
Pl.: **RENAME 0:s/startup-sequence, start**

FORMAT parancs: lemez formázása
Szintaxis:
a) FORMAT (name)
Az aktuális meghajtóban (lásd CD parancs) lévő lemezt AmigaDOS formátumúra formázza, ellenőrzés nélkül.
b) FORMATV (name)
Ugyanaz, mint az a) pontban, csak ez ellenőrzi a formázott lemezt (mint a Format CLI).
c) FORMATQ (name)
Letörli a már formázott lemezt (rendkívül gyorsan, a QUICK CLI-parancsnak felel meg).

INSTALL parancs: lemez installálása
Szintaxis: INSTALL (bootblocknr)
röviden: INST (bootblocknr)
Az aktuális meghajtóban (lásd CD parancs) lévő lemezre egy bootblokkot installál. A bootblocknr paraméternél két lehetősége van: bootblocknr=0 —> szokásos bootblokk, amilyet az AmigaDOS használ, bootblocknr=1 —> vírusvédelmi bootblock, amely kijelzi a fertőzött programokat és boot-oláskor a képenyőt világoszöldre színezi, ha semmi fertőzőt nem talált.
Pl.: **CD 1:**
INSTALL 1 — Vírusvédelmi boot-blokkot installál a df1: meghajtóban lévő lemezre.

DISKCHECK parancs: hibakeresés a lemezen
Szintaxis: DISKCHECK (drive)
röviden: DCHK (drive)
Átvizsgálja a megadott (vagy az aktuális) lemezmeghajtó DOS-struktúráját hibák után kutatva. A hibákat táblázatszerűen felsorolja.
Pl.: **DISKCHECK 2** — A df2: meghajtóban lévő lemez átvizsgálása.

DISKWIPE parancs: lemez gyors törlése
Szintaxis: DISKWIPE (drive); DWIPE (drive)
A megadott (vagy az aktuális) meghajtóban lévő lemezen minden adatot rendkívül gyorsan és alaposan letöröl úgy, hogy minden sávot „szétrombol". Az így kezelt lemezek csak a **FORMAT** paranccsal történő formázás után használhatók ismét.

SAFEDISK parancs: Trackdisk.device patch-olása
Szintaxis: SAFEDISK (a)(b)(s)(n)(v)(u)(q)
SDISK (a)(b)(s)(n)(v)(u)(q)
A SAFEDISK parancs az Amiga operációs rendszerébe egy olyan programot installál, amely a lemezekkel való munkát biztosabbá és kényelmesebbé teszi. A következő funkciók közül lehet választani:
'**b**' — Kijavítja az op. rendszer lemezrutinjainak hibáit.
'**n**' — Elnyomja a meghajtó kellemetlen kerregését, amit akkor csinál, ha nincs benne lemez. Ez nem minden lemezmeghajtóval működik. Ha szokatlan zajokat hallunk, ne használjuk ezt a funkciót!
'**u**' — Ha hosszabb ideig nincs hozzáférés egy track-hez, kiírja a trackbuffer tartalmát a lemezre, és lekapcsolja a meghajtó-motort.
'**v**' — A lemezírási műveletek után egy verify-t végez, vagyis ellenőrzi a hibamentési felírást. Ha írási hiba lépett fel, egy kérdés jelenik meg. Itt választani kell, hogy figyelmen kívül hagyja-e a hibát (nem ajánlott), vagy újra próbálja a felírást.
'**s**' — Ha egy hibás track van a lemezen, a SAFEDISK megpróbálja kijavítani és a lehető legtöbb adatot megmenteni a hibás track-ről.
'**a**' — A fenti összes funkciót bekapcsolja.
'**q**' — Eltávolítja a programot az op. rendszerből.
Pl.: **SAFEDISK a ;** — minden funkciót aktivizál.

LEMEZMONITOR PARANCSOK

RT parancs: track-ek olvasása
Szintaxis: RT strack (num (dest))
Beolvas az aktuális meghajtóról strack-tól (0-!159) kezdve num számú track-et (ha nincs megadva num, akkor egyet olvas be). Az adatok egymás után dest címtől kezdve az Amiga memóriájába kerülnek.
Ezzel a lemezpufferrel összefüggésben kifejlesztettek egy új számformátumot, ami a track, sector és offset értékek tényleges memóriacímre történő átszámolását könnyíti meg. Így minden parancsnál (különösen monitorparancsoknál) címek helyett track, sector és offset értékek is beírhatók. Szintaxis:
a) Ttrack(Ssector(Ooffset))

b) Ssector(Ooffset)
Például a lemez neve (Rootblock track !80 sector 0 offset !433) az a) alakban:
T!80S0O!433 vagy T50S0O1B1 stb.
a b) alakban:
S!880O!433 vagy S370O1B1 stb.

WT parancs: track felírása
Szintaxis: WT strack num source
Felír az aktuális meghajtóban lévő lemezre az strack sorszámú tracktől kezdve num tracket. A felírandó adatokat a source címtől kezdve folyamatosan kell elhelyezni. Itt ismételten rámutatunk arra, hogy minden cím helyett, tehát e helyett is — amennyiben lemezpufferrel dolgozunk (RT parancs dest megadása nélkül) — speciális track/sector/offset formátumokat használhatunk.
Pl.: Két track (!10 és !11) beolvasása és kiírása lemez-pufferrel és anélkül:
RT !10 2
WT !10 2 T!10
ez lemezpufferrel volt...
RT A 2 1000
WT A 2 1000
lemezpuffer nélkül, az adatok örökre $1000-en maradnak...

DMON parancs: lemezpuffer megjelenítése
Szintaxis: DMON
Kiírja hogy az éppen használatos lemezpuffer a memória mely címén található (RT parancs után).
Pl.: **DMON**

CLRDMON parancs: lemezpuffer visszaállítása
Szintaxis: CLRDMON
Minden adatot töröl a lemezpufferből és a régi memóriatartalmat állítja vissza.
Pl.: **CLRDMON**

-CHK parancsok: blokk ell.összegek kiszámítása
Szintaxis:a) BOOTCHK address
Kiszámítja mindkét addresse címtől található szektor bootblokk-ellenőrzőösszegét és bejegyzi az eredményt a megfelelő helyre.
b) DATACHK address
Kiszámítja a megadott címen található szektor adatblokk-ellenőrzőösszegét és bejegyzi azt a megfelelő helyre.
c) BAMCHK address
Ugyanaz egy BAM szektorra vonatkoztatva.

GÉPI KÓDÚ MONITOR PARANCSOK

A parancs: közvetlen sorassembler
Szintaxis: A address
Meghívja a közvetlen assemblert. Ennél elsőnek a megadott cím fog megjelenni. Itt a kívánt gépi kódú utasítást a szokásos assembler írásmód szerint írhatjuk be. Az '**ESC**' lenyomásával egyszerűen elhagyhatjuk a közvetlen assemblert.

B parancs: töréspontok
Szintaxis: a) B
Megjeleníti az eddig elhelyezett töréspontokat.
b) BS address
Elhelyez egy töréspontot a megadott címre. Legfeljebb 5 töréspont használható!
c) BD address
Törli a megadott címen található töréspontot.
d) BDA
Törli az összes elhelyezett töréspontot.

MW parancsok: memóriafigyelő-pontok
Szintaxis: a) MW
Megmutat minden pillanatnyilag használt memóriafigyelő-pontot.
b) MS address
Elhelyez egy memóriafigyelő-pontot a megadott címre.
c) MD address
Törli a megadott címen lévő memóriafigyelő-pontot.
d) MDA
Törli az összes memóriafigyelő-pontot.

ST/TR parancs: programléptető üzemmód
Szintaxis: a) TR (num)
Kilép a modul-ból és num száûmú gépi utasítás végrehajtása után visszatér a modul-editorba, majd automatikusan kiírja a regiszterek értékét. Itt a JSR és BSR utasításokkal történő szubrutinhívások is egy gépi utasításnak számítanak.
b) ST (num)
Kilép a modul-ból és num gépi utasítás végrehajtása után visszatér a modul-editorba, majd automatikusan kiírja a regiszterek értékét.

C parancs: copper ass/disassembler
Szintaxis: C 1|2|address
A megadott címtől disassemblálja a copper listát.
Mi az a COPPER?
A copper egy speciális amiga-chip, ami a processzorokhoz hasonlóan egy saját programot dolgoz fel. Alapjában véve a copper csak arra képes, hogy meghatározott adatokat a chipregiszterbe írjon (a $DFF000 címtől kezdve). Mivel azonban ezt meghatározott képernyősugár-pozíciókban teszi, látványos effektek készítésére alkalmas. A copper alapesetben a kép felépítésére használatos.

COMP parancs: memóriaterületek összehasonlítása
Szintaxis: COMP start end dest
röviden: V start end dest
Összehasonlítja a start-tól end-ig terjedő memória-tartományt a dest-nél kezdődővel és a különbségeket a dest területen lévő címek szerint megjeleníti.

D parancs: disassembler
Szintaxis: D (0|address)
Disassemblálja a megadott címtől kezdődő M68000 gépi kódu programot. Ha nem adunk meg címet, a legutóbb (előző D parancs) disassemblált sortól folytatja. Ha az első D parancsnál sem szerepel cím, akkor azt a címet veszi, ahonnan a modul elhagyásakor a program folytatódna. Ha címnek a 0 számjegyet írjuk

be, akkor a disassembler a program-counter értékét veszi címnek.

E parancs: chipregiszter módosítása

Szintaxis: E (registeroffset)

Megjeleníti a registeroffset-tel megadott CustomChip regiszter tartalmát hexadecimálisan és binárisan. Ha nem adtunk meg regisztert, akkor a 0-ás regisztert írja ki. A regiszter tartalma egyszerű felülírással (és RETURN-nal) megváltoztatható. A változás nem közvetlenül a művelet után, hanem csak a modul elhagyásakor észlelhető.

P parancsok: keresés

Szintaxis: a) F string(,start end)

A megadott stringet az egész memóriában vagy ha megadták, a start-tól az end-ig tartó területen keresi és a megtalált címeket sorrendben megjeleníti.

b) FS string(,start end)

A megadott stringet az egész memóriában vagy ha megadták, a start-tól az end-ig tartó területen keresi de nem tesz különbséget kis- és nagybetűk között (különösen ASCII szövegek keresésére alkalmas).

c) FR strint(,start end)

A megadott stringet az egész memóriában vagy ha megadták, a start-tól az end-ig tartó területen keresi — relatívan. Ez annyit jelent, hogy pl. a 0A 03 0B string esetén a következő bytesorozatot keresi: xx xx-7 xx+1, ahol xx tetszőleges!

d) FA address(,start end)

Olyan gépi utasításokat keres az egész, illetve a megadott (start, end) memóriában, amelyek valamilyen módon a megadott address címmel operálnak.

e) FAQ address(,start end)

Ugyanúgy működik, mint a FA parancs, csak a FAQ parancs kb. kétszer olyan gyors. Ugyanakkor a FAQ parancs nem olyan biztos, mint a FA parancs, vagyis ha a FAQ parancs semmit sem talál, a FA parancs eredményes lehet!

G parancs: program folytatása adott címtől

Szintaxis: G (address)

A megszakított programot a megadott címtől folytatja.

Pl.: **G FC00D2** — Ráugrik a *KickStart* reset rutinjára —> egy softreset-et vált ki.

LM parancs: memóriaterület betöltése

Szintaxis: LM (path)name, dest

Betölti a memória megadott dest címére az aktuális vagy a megadott path könyvtárból a name file-t, mint bytesorozatot.

SM parancs: memóriaterület kimentése

Szintaxis: a) SM (path)name, start, end

Kimenti a start-tól end-ig tartó tárterületet name néven a megadott vagy az aktuális könyvtárba.

b) SMDATA (path)name, start, end

Ugyanaz mint az SM parancs, csak itt egy olyan file jön létre, ami a megadott területet BASIC DATA sorok formájában tartalmazza.

c) SMDC (path)name, start, end

Ugyanaz mint az SMDATA parancs, csak az itt létrehozott file DC sorokat tartalmaz, amelyeket minden assembler megért és így (az assembler include utasításával) közvetlenül egy assembly forrásfile-ban használható.

M parancs: memória megjelenítése és editálása

Szintaxis: M address

Megjeleníti a memóriát a megadott címtől. A kiadott lista közvetlenül (csak a HEX tartományban) editálható (ne feledjük a módosított sor után a **'RETURN'**-t).

MEMCODE parancs: tárterület kódolása

Szintaxis: MEMCODE start end code

Lekódolja a megadott területet (start-tól end-ig) a megadott code kódszámmal. Az így kódolt terület dekódol-ható, ha ugyanazzal a kódszámmal még egyszer kódoljuk.

ADD parancs: érték hozzáadása tárterülethez

Szintaxis: ADD start end value

A megadott terület byte-jaihoz egyenként hozzáadja a megadott value értéket.

N parancs: memória megjelenítése szövegként

szintaxis: a) N address

Megjeleníti a memóriát a megadott címtől — szövegformátumban.

b) NQ address

Megjeleníti a memóriát a megadott címtől — szövegformátumban, de kihagyja a nem nyomtatható karaktereket.

c) NO (offset)

Az N parancsnál használatos offset-et a megadott értékre állítja, vagy ha nem adtunk meg paramétert, kiírja az offset aktuális értékét.

O parancs: memóriaterület feltöltése

Szintaxis: O string, start end

A megadott start-tól end-ig tartó memóriaterületet feltölti a megadott stringgel. Ha a string rövidebb mint a feltöltendő terület, többször ismételve kerül a memóriába.

R parancs: CPU regiszterek editálása

Szintaxis: R (register value)

Ha megadtuk, beállítja a regisztert a megadott értékre és az összes regiszter értékét megjeleníti.

Pl.: **R PC FC00D2** — A PC-t a *KickStart* resetrutinjára állítja.

SETEXCEPT parancs: exceptionhandler installálása

Szintaxis : SETEXCEPT

röviden: SEXC

Installálja a modul exception-kezelőjét, ami lehetővé teszi hogy a legtöbb rendszerhiba ne GURU-t váltson ki hanem a modul induljon el. Egy üzenettel jelentkezik be, amely közli hogy melyik exception okozta a GURU-t, és ez utalhat a hiba jellegére.

TRANS parancs: memóriaterület másolása
Szintaxis: TRANS start end dest
röviden: I start end dest
A start-től end-ig tartó tárterületet a dest címtől kezdve a memóriába másolja.
Pl.: **TRANS 100 200 1000** — $100-tól $1FF-ig ($100 byteot) $1000-$10FF-re másol.

W parancs: CIA regiszterek editálása
Szintaxis: W (register)
Megjeleníti mindkét CIA adott regiszterét a képernyőn. A regiszterek tartalma közvetlenül a listában módosítható. Ha nem adtunk meg register paramétert, a $0-ás regiszterpár jelenik meg. Az első binárisan ábrázolt érték a CIA-A, a második a CIA-B tartalmának felel meg.

WS parancs: string memóriába írása
Szintaxis: WS string, address
Elhelyezi a string stringet a megadott address címtől a memóriában.

X parancs: megszakított program folytatása
Szintaxis: X
Kilép a modul-editorból és ott folytatja a megszakított programot ahol abbamaradt (egy G parancsnak cím nélkül felel meg).

Y parancs: memóriaterület editálása binárisan
Szintaxis: a) Y address
Megjeleníti a memória tartalmát a megadott address címtől kezdve mégpedig annyi byte-ot, amennyit az YS paranccsal beállítottunk.
b) YS (bytes)
Beállítja az Y parancs számára a byte-ok számát a megadott bytes értékre. A beírt érték 1 és 8 közt lehet.

? parancs: mini számológép
Szintaxis: ? (-)value (+|-|*|/ value) ...
Kiszámítja a megadott kifejezés értékét és az eredményt binárisan, decimálisan és hexadecimálisan is kiírja. A „pont a vonal előtt" szabályt NEM veszi figyelembe!

AZ OPERÁCIÓS RENDSZER PARAMÉTEREIT VIZSGÁLÓ PARANCSOK

Természetesen a következő parancsok az INFO és a EXCEPTIONS kivételével csak akkor működnek, ha a megszakított program használja az operációs rendszert, ami játékoknál nem mindig igaz. Ha a program nem használja az operációs rendszert, vagyis az operációs rendszer paraméterei felismerhetően valótlanok, akkor az "EXECBASE NOT VALID" üzenet jelenik meg.

INFO parancs: Amigastatus és néhány chipregiszter megjelenítése
Szintaxis: INFO (picnr)
Megjeleníti az amiga azon legfontosabb rendszerparamétereit, amelyek a képfelépítést is jelentősen befolyásolják. Számos képnél előfordul, hogy a képernyőn látható kép több képből áll össze, hasonlóan az egymást átlapoló Work-Bench screen-ekhez. A rendszerparaméterek csak egyes képekre vonatkozhatnak. A kívánt kép számát a picnr paraméterrel lehet megadni.

DEVICES parancs: a rendszer device-listája
Szintaxis: DEVICES
röviden: DEV

INTERRUPTS parancs: a rendszer interrupt-jai
Szintaxis: INTERRUPTS
röviden: INT
Csak az operációs rendszerrel szabványos módon „közölt" interruptok jelennek meg. A tényleges interrupt-rutin címek kiíratásához használjuk az **EXCEPTIONS** parancsot.

LIBRARIES parancs: a rendszer library-k listája
Szintaxis: LIBRARIES
röviden: LIB

PORTS parancs: a rendszer port-jainak listája
Szintaxis: PORTS

RESOURCES parancs: a rendszer erőforrásai
Szintaxis: RESOURCES
röviden: RES

TASKS parancs: futó taszkok listája
Szintaxis: TASKS
A taszkokat három csoportba sorolja: running, ready és waiting taszkok. Az a taszk, amely a programmegállítás pillanatában feldolgozás alatt állt, a running tasks bekezdésben található. A taszk előtt álló cím a hozzátartozó task-struktúra kezdőcímét adja (lásd részletesebb szakirodalomban).

AVAIL parancs: szabad memória kijelzése
Szintaxis: AVAIL

CHIPREGS parancs: chipregiszter nevek listája
Szintaxis: CHIPREG
röviden: CREG
Egy listát jelenít meg az amiga által használt custom-chipregiszterek neveiről és offset-jeiről.

EXCEPTIONS parancs: interruptok megjelenítése
Szintaxis: EXCEPTIONS
röviden: EXC
Kiírja a következő (processzor-)ugrási vektorok pillanatnyi állapotát: exceptions, interrupts, traps.

EXECBASE parancs: execbase kiírása
Szintaxis: EXECBASE
röviden: EXEC
Kiírja az összes execbase bejegyzés pillanatnyi tartalmát, címét és offsetjét.

DCHIP parancs: chipregiszterek leírása
Szintaxis: DCHIP chipregname
Kiírja a megadott chipregiszter leírását.

ALERT parancs: guru leírások
Szintaxis: ALERT (gurunr)
Kiír egy listát az összes guruszámról leírással együtt — ha nem adtunk meg gurunr paramétert.

ASCII parancs: ASCII tábla kiírása
Szintaxis: ASCII
Megjelenít egy ASCII-táblát.

EGYÉB PARANCSOK

MEGASTICK parancs: joystick szimuláció beállítása
Szintaxis: MEGASTICK (1)
röviden: MST (1)
A MEGASTICK parancs lehetővé teszi a futó programban billenyűnyomásoknak joystick-mozgásokkal történő szimulációját. Ha csak az első játékos (player 1) joystick-ját kívánjuk programozni, akkor az 1-es paramétert meg kell adni! A MEGASTICK (vagy MST) parancs beírása után a programozó-menübe kerülünk. A programozó menü elhagyásához az '**ESC**' billentyűt kell lenyomni, és a szimuláció már aktív, miután a modulból kilépett.

NOSTICK parancs: joystick szimuláció kikapcs.
Szintaxis: NOSTICK
röviden: NST
Kikapcsolja a joystick-key szimulációt.

CLRSTICK parancs: joystick-key szimuláció törlése
Szintaxis: CLRSTICK
röviden: CST
Kitörli a joystick(ok) programját és kikapcsolja a szimulációt.

SSTICK parancs: joystick-key szimuláció kimentése
Szintaxis: SSTICK (path)name
röviden: SST (path)name
Kimenti lemezre, a path könyvtárba name néven az aktuális joystick-key szimulációt.

LSTICK parancs: joystick-key szimuláció betöltése
Szintaxis: LSTICK (path)name
röviden: LST (path)name
Betölti a lemezről, a path könyvtárból a name néven tárolt joystick-key szimulációt és aktiválja azt.

VERSION parancs: verziószám/dátum kiírása
Szintaxis: VERSION

RAMTEST parancs: amiga memória IC-k tesztelése
Szintaxis: RAMTEST start end
Leteszteli a megadott start-tól end-ig tartó memória-területet (egy darabban kell lennie) és kiírja a hibás byte-okat.

PACK parancs: memóriaterületek betömörítése
Szintaxis: PACK start end dest crate
Összetömöríti a start-tól end-ig tartó tárterületet és az összetömörített blokkot beírja a memóriáa dest címtől kezdődően.
Pl.: **PACK 70000 70100 71000 30**

000044 — betömöríti a $70000-$700FF-ig tartó terübletet $71000-ra

UNPACK parancs: memóriaterület kitömörítése
Szintaxis: UNPACK dest endofpacked
Végrehajtja a PACK parancs ellenkezőjét, vagyis a betömörített memóriaterületet vissza kitömöríti és dest-től letárolja a memóriában.

COLOR parancs: a modul színeinek beállítása
Szintaxis: COLOR (back pen)
A modul-editor színeit a kívánt értékre állítja; back a háttér, pen az írás színét jelenti. Ha csak egy paramétert adunk meg, vagy nem adunk meg egyet sem, akkor az aktuális színbeállítások jelennek meg.

RCOLOR parancs: modul színek alapértékre állítása
Szintaxis: RCOLOR

TM parancsok: memóriaemlékezők
Szintaxis: a) TM
Kiírja a pillanatnyilag elhelyezett memóriaemlékezők listáját.
b) TMS address
Elhelyezi a memóriaemlékezőt a megadott címre. Egyidejűleg maximum. tiz memóriaemlékezőt használhatunk. Az így elhelyezett memóriaemlékezők egy „jegyzetfüzetet" alkotnak, amelyben egy játék összes fontos tárcímét nyilvántarthatjuk, amit pl. a trainmaker-rel vagy más módon kaptunk. A játék SA paranccsal történő kimentésekor a memóriaemlékezők is automatikusan lemezre kerülnek, LA/LR paranccsal történő betöltéskor pedig visszatöltődnek!
c) TMD address
Kitörli a memóriaemlékezőt, amely a megadott címre mutat. Ha ilyen nem létezik, a "MEMORY-COUNTER NOT FOUND" üzenet jelenik meg.

SPR parancs: hardware sprite-ok szerkesztése
Szintaxis: SPR nr1 | address1 (nr2 | address2)
A nr1 számú vagy az address1 címtől a memóriában (chipRAM) található sprite-ot egy szerkeszthető lista formájában megjeleníti a képernyőn, a sprite-színeket a számjegyek jelentik 0-3-ig. Ha egy második sprite-számot vagy címet is megadtunk, akkor a sprite ún. attached-sprite-ként jelenik meg és a színeit a számjegyek 0-9-ig és a betűk A-F-ig jelentik. Minden esetben a 0-ás szín jelöli a háttérszínt.

SETMAP parancs: keymap-editor
Szintaxis: SETMAP
röviden: KEY
Behívja a keymap-editort, amivel az Amiga operációs rendszerének billentyűzetkiosztását módosíthatjuk, így pl. a funkciógombokhoz a gyakran használt stringeket rendelhetjük stb.
Kis idő múlva bejelentkezik a keymap képernyő, amelyen a billentyűzet és négy egyéb mező (**load, save, install, exit**) kapott helyet.
Egy billentyű megváltoztatásához egyszerűen nyomjuk le azt (esetleg a váltóbillentyűket: **shift, alternate, control** is nyomjuk le), vagy vá-

lasszunk az egérrel. Ezután egy új menü jelenik meg a következő pontokkal:

code: a megváltoztatandó billenyű kódja;
sht,alt,ctl: váltóbillentyűk, amelyeket használt;
repeatable: a billentyű ismételhető;
capsable: a capslock hatással van a billentyűre;
string: a billentyű által kiküldendő string;
OK: a megváltoztatott billentyű elfogadása;
cancel: elvetni a változtatást;

Jobb oldalon a billentyű pillanatnyi kiosztása látható. A kurzor most automatikusan a stringen áll, amelyet a billentyű küldeni fog. Ez tetszőlegesen módosítható (max. 128 karakter), a nem nyomtatható karaktereket a hexa kódjukkal vihetj-k be, '**<$**' és '**>**' jelek közé zárva. A '**<$D>**' ugyanazt jelenti, mint a '**<r>**' (a '**RETURN**' ASCII-kódja).
A '**RETURN**' lenyomása után megjelenik az egérkurzor és már a fenti mezőket is tetszés szerint módosíthatjuk (pl.: repeatable kikapcsolása stb.).
Ha a változtatásokat elfogadjuk, az **OK** — különben a **CANCEL** mezőt használjuk.

Az **Exit** mező természetesen a keymap-editorból való kilépésre szolgál.

RESET parancs: soft-reset kiváltása
Szintaxis: RESET
Kilép a modulból és egy soft-resetet vált ki.

NTSC parancs: átkapcs. ECS-NTCS (60Hz) módba
Szintaxis: NTSC

PAL parancs: átkapcsolás ECS-PAL (50Hz) módba
Szintaxis: PAL
Figyelem: Az NTSC és PAL parancsok csak az ECS chipekkel ellátott amigákban működnek (újabb modellek)!

NYOMTATÓVEZÉRLŐ PARANCSOK

NORMALCHAR: kisbetűs üzemmód kikapcsolása
Szintaxis: NORMALCHAR
röviden: NCHAR
Lásd a SMALLCHAR parancsot!

SMALLCHAR: átkapcsolás kisbetűs üzemmódba
Szintaxis: SMALLCHAR
röviden: SCHAR
A további nyomtatások kicsinyített betűkészlettel történnek, papírtakarékosság céljából.
A rendes betűkészletre való visszakapcsoláshoz lásd a NORMALCHAR parancsot.

PRT parancs: string nyomtatása
Szintaxis: PRT string
Kinyomtatja a megadott stringet.
Pl.: **PRT "Hello CoVboy" A**

Huh! Hát ennyi lett volna az Amigás Action Replay Mk III. ismertetője. Talán egy picit hosszúra sikeredett, pedig megpróbáltunk lényegre törőek lenni. Mindenesetre a lényeget azért leírtuk. Outermezzo: Ez a leírás nem jelent volna meg, ha nincs a *Szijártó Szabolcs*! Köszönjük!



Felhasználói PROGRAMOK

AUTODESK ANIMATOR *(PC)*

Biztosan sokan akadnak, akik szeretnének mutatós animációkat készíteni, de hiábavaló próbálkozások után feladják. Oka: sokszor a program menüinek hiányos ismerete. Maga az ismertető, ami most következik, nem profi szintű, de kezdőknek, az első pár lépés megtételéhez talán elegendő. Csak a menüpontok magyarázatát próbáltam meg érthetően leírni, azután már mindenki bajlódjon vele, ahogy tud.

ANIMATOR

- **BROWSE F.**: A már elkészült animációk ablakszerű betöltése.
- **FRAMES**: A fázisok beállítására szolgál, (pl. képek száma, képkockától képkockáig való vetítés, az animáció sebessége stb.).
- **OPTICS**: Méret megadás, egér control.
- **PALETTE**: 256 szín kikeverésére szolgál, a három alapszín szerint. (**RGB**): 63 árnyalat. (**HLS**): 255. A palette ikonon belül is van még menü (pl. **CLUSTER**: a paletta összeállításában segít), ezekre most nem térek ki.
- **DRAW T.**; Egyszerre a képernyőn 6 utasítás lehet, melyet a **SHIFT** gombbal aktivizálhatunk, s szerkeszthetünk újakat.
- **INK TYP.**: Itt is 6 ablak áll rendelkezésünkre, csak ezúttal a festékszórást állíthatjuk be.
- **TITLING**: Különböző **.TXT** állományok, és a **SCROLL** között variálhatunk.

FLIC

- **NEW**: Új rajz készítése.
- **RESET**: Újraindítás.
- **COMPOSIT.**: Az animáció lejátszási módját adhatjuk meg.
- **JOIN**: Hasonló az előbbihez.
- **EFFECTS**: Látvány effektek:
  - **SHRINK X2**: 2x kicsinyítés;
  - **EXPAND X2**: 2x nagyítás;
  - **CROP**: A megmaradó ablak. a felesleget a gép letörli.
  - **TRAILIS**: 2 vagy több kép egymásra vetítése (homályos effekt).
  - **PIXELATE**: A kép pixel felbontása.
  - **ENGRAVE**: A kép vonalakból való felépítése.
  - **LACE**: Mint az előző, csak más vonalrendszerrel.
  - **GRAYS**: A kép szürke árnyalatú felépítése.
  - **BACKWARD**: Animációs képek kimentése.
  - **FILES**: I.O. műveletek (betűtipusok, képek, szinek szerint).

CLIP

- **CLEAR**: Új kép.
- **RESTORE**: Egy képpel vissza.
- **APPLY INK**: Kijelölt képtől való törlés.
- **SEPARETE**: aktuális színnel való háttérszín átfestése.
- **VIEW**: Na mi lehet ez?
- **FILES**: Úgy, mint az **EFFECTS**-nél.

CEL - Megjegyzés: Animációs fázisok előtt az első képet, tabulálni kell. Ez történhet kézzel (**ESC**) vagy automatikusan (**TAB**).

- **MOVE**: A kép elmozdítása X:Y irányba.
- **PASTE**: U.a., csak az elmozdítás módjában tér el.
- **BELOW**: U.a., csak az elmozdítás módjában tér el.
- **STRETCH**: Ha a kurzor a szaggatott vonalon belül van, akkor a teljes kép mozog, ha kívül, a kép tengely irányban elforgatható.
- **TURN**: **SHIFT** után. Leginkább az **INSERT TWEEN** utasítás után használhatjuk.

TRACE (Az animáláshoz szükséges menüpontok)
- **BLUE FRAME**: Ezzel az opcióval az előző mozgásfázist színezi kékre. Felhasználható pl. forgatások figyelésére. Az új képpel együtt jelenik meg. Ezt a „viszonyított" képet az **UNBLUE FRAME** opcióval hatástalaníthatjuk.
- **INSERT TW**: Animálásához ezt az ikont ajánlott használni, mert a **BLUE** és az **UNB**. eljárásnál a képek eltorzulhatnak, egészen a felismerhetetlenségig. (**TURN** eljárással együtt felhasználható.)
- **LOOP SEGME**: Az első, majd az utolsó kockára ugrik.
- **CLIP CHANG**.: Kockánként előre.
- **SEGMENT FL**.: Szerepe ugyanaz, mint az előbbi.
- **FLIP FIVE**: Az eddig elkészült animáció megtekintése.

SWAP (lényegében egy verem)
- **PASTE-TRADE**: Bemásolás és törlés.
- **RELEASE**: **SWAP** üzemmód kezdeti visszaállítása.

EXTRA
- **MASK**: Ebben a funkcióban a képek alá szerkeszthetünk...
- **RECORD**: ...és ezt elmenthetjük.

• **KÓRA ZSOLT, Gyula**

CREATE WITH GARFIELD *(C64)*

Ez egy nagyon jó képszerkesztő. Napjaink kis kedves nyávogójáról lehet őrültebbnél őrültebb képeket bűvölni, vagy akár posztert gyártani a szobafalra. Betöltés után gyönyörködhetünk egy ***GARFIELD*** kezdőképben, majd az elmaradhatatlan copyright tabellában. Ezután kezdődhet a szerkesztés. A menüben a kurzorbillentyűkkel szelektálhatunk, vagy a '**SPACE**' segítségével. '**RETURN**'-re kiválasztunk egyet, amihez többnyire egy almenü tartozik:

SEE FICTURE: az elkészült kép megnézése.

GET BACKGROUND: **HÁTTÉR** választása. Ehhez tartozik egy almenü:
- **PLAIN WHITE**; fehér háttér;
- **ROOM**: szoba;
- **TABLE**: szoba asztallal;
- **LINE**: egyenes vonal;
- **TREE**: egy nagy fa a fűben;
- **FENCE**: holdfényes táj néhány kukával és egy deszkapalánkkal;
- **LABEL OUTLINE**: Egy fehér vonal, a fölötte levő rész kék, és valami szöveg van benne. Hogy mi akar lenni, azt mindenki gondolja hozzá...
- **CREATE! MENU**: vissza a főmenühöz;

GET STIC ONS: Élőlények, tárgyak stb. kiválasztása. Ha pl. kiválasztunk egy dolgot, nyomjuk meg a '**RETURN**'-t. Betöltődik *Garfield*, vagy amit választottunk. A '**SPACE**'-szel kiválasztunk egyet a sok karakterből, majd ismét '**RETURN**'. Előtűnik a háttér, majd nemsokára a karakter is. A karaktert mozgassuk a kurzorbillentyűkkel oda, ahova tenni akarjuk, majd ismét egy '**RETURN**'. Utána visszajön a menü. Itt az élőlények vannak, nevük fel van tüntetve (jon, odie stb.), props - tárgyak, pl.: tv, kép stb. Elhelyezésük a képben ugyanúgy történik, mint a karaktereké.
- **QUOTES**: *Garfield* ánglius bölcs mondásait választhatjuk itt ki.
- **WRITE CAPTIONS**: Mi is szerkeszthetünk dumákat ezzel a funkcióval. Kiválasztunk egy buborékot, majd '**RETURN**'. Beírjuk a szöveget, és ismét lenyomjuk a '**RETURN**'-t. A gép erősítést kér, hogy jó-e a szöveg. **YES**-re elhelyezhetjük a képet, **NO**-ra újból kezdjük.
- **CREATE! MENU**: Vissza a főmenühöz.

SPECIAL ARTNORK: A speciális hátterek, karakterek kezelése.
- **SEE INSTRUCTIONS**: Kezelési útmutató. A speciális dolgok egy külön programban vannak, ami a másolatokkal természetesen már nem terjedt el.
- **LOAD A SPECIAL BACKGROUND**: Speciális hátterek betöltése.
- **CAPTURE A SPECIAL STICK ONS**: Speciális dolgok kiválasztása.
- **DELETE A SPECIAL STICK ONS**: Speciális dolgok törlése.
- **OREATE! MENU**: Vissza a főmenübe.

ERASE STICK ONS: Képrészlet törlése. Figyelem! Ez a hátteret nem törli. Ha az egész képet törölni akarjuk, válasszunk más hátteret. A '**SPACE**'-szel válasszuk ki a kockaméretet, aztán a kockát vigyük rá a törlendő részre, végül '**RETURN**'.
- **DATA DISK**: Innen irányíthatjuk a lemezműveleteket.
- **SEE INSTRUCTIONS**: Kezelési útmutató.
- **SEE THE CURRENT CARTOON**: A kép megtekintése.
- **LOAD A CARTOON**: Kép betöltése.
- **SAVE A CARTOON**: Az elkészült kép kimentése.
- **DELETE A CARTON**: Kép törlése a lemezről.
- **INITIALIZE A DATA DISK**: Iniciálja, vagyis formázza a disket. Vigyázat, ilyenkor az **ÖSSZES** program törlődik a lemezről!
- **CREATE! MENU**: Vissza a főmenübe.

CARTOON PRINTER: Kinyomtathatjuk az egész képet.
- **SEE INSTRUCTIONS**: kezelési útmutató
- **SEE THE CURRENT CARTOON**: A kép megtekintése
- **LOAD A CARTOON**: Kép betöltése.
- **PRINT A CARTOON**: A kép kinyomtatása.
- **PRINT A POSTER**: Poszter kinyomtatása.
- **PRINT A LABEL**: Címke kinyomtatása.
- **SET UP THE PRINTER**: Nyomtató beállítása.
- **CREATE! MENU**: Vissza a főmenübe.

Sok sikert a *GARFIELD* alkotásokhoz!

• **STRIEGL PÉTER, Baja**

CYGNUS-ED PROFESSIONAL V2.0 *(Amiga)*

Szinte amióta számítógép létezik, azóta találkozhatunk szövegszerkesztő programokkal, illetve kifejezetten erre a feladata tervezett célgépekkel. Az ilyen irányú fejlődés nagyban könnyítette az irodai munkát, s manapság, amikor a jó öreg „Erikákat" már majdnem mindenütt felváltotta egy-egy PC, vagy hasonló képződmény, az élet nélkülözhetetlen részévé váltak. Sajnos mi, háziszámítógép tulajdonosok nem túrkálhatunk éppen könyékig a minket elborító különböző remekbeszabott szerkesztőket tartalmazó lemezek zuhatagában, de egy-két szép példa így is akad! Gondoljunk a **Commodore 64**-en oly sikeres **EASY SCRIPT**-re, vagy a korai Amigás években széles körben elterjett **TEXT EDITOR**-ra. Egyiket sem érdemes összehasonlítani mondjuk a PC-n közismert **MS-WORD**-del, vagy **VENTURA**-val, hisz ezek teljesen más kategóriába tartoznak.

Amigán a **CED** (**CygnusED**) az egyetlen program, amely így-úgy megállja a helyét. Természetesen a *Professional* jelző enyhe túlzás, mondhatnánk álca, hiszen egy rahedli olyan opció hiányzik, melyekkel a „profi" jelző megérdemeltté válna (például: helyesírás tesztelés, nyomtatás lézernyomtatóra stb). Ezek azonban nagyobb hardware támogatást igényelnek, amelyekkel egy szerencsétlen kis Commodore ritkán rendelkezik (merevlemezes meghajtó, lézernyomtató).

Nos lényeges, hogy a programnak ezidáig két változata jelent meg. Az első, ami természetesen kezdetlegesebb, jó pár fontos parancsot nélkülöz (pl.: a hasábok két oldalra igazítása), így ha tehetjük szerezzük be a második kiadást. Ennek megvan az az előnye, hogy az első változat minden opcióját tartalmazza, azonban sokkal többet nyújt annál. A továbbiakban lépésről lépésre fogjuk elemezni a programot, tehát minden egyes menüpont külön kerül terítékre.

A kezelés meglehetősen egyszerű. Akinek legalább egy hete van már Amigája, az magától is gyorsan rájön. A pointert az egérrel mozgathatjuk, s a szöveg felett a bal gombot megnyomva a kurzor aktuális pozícióját határozzuk meg. A betöltés után bal oldalon elhelyezkedő oszlop és az egér segítségével a képernyőablakban megjelenő szövegrészletet választhatjuk ki. Ez pont úgy működik, mint bármely lemezkezelő software könyvtárablaka. Ugyanezt érhetjük el a shiftelt kurzor-mozgató gombokkal is. A jobb gomb megnyomása után a legfelső sorban válogathatunk a különféle menüpontok között. Addig tartsuk nyomva a jobb egérgombot (nem a jobb oldali egér gombját, hanem az egér jobb oldali gombját), míg ki nem választunk egy parancsot. Előfordul, hogy még az elengedés előtt egy újabb menü jelenik meg. Ekkor ne engedjük még fel az ujjunkat, hanem lépjünk be az új keretbe, és folytassuk a keresést. Bizonyos esetekben az opció igénybevétele egy-egy ablak megjelenésével jár. Miután erre már nincs szükség, a bal felső sarokban lévő kis négyzetbe történő clickeléssel szabadulhatunk meg a nemkívánatos jelenségtől (a workbench-ből jól ismert ablakokhoz hasonlatosan, közel azonos eredményt produkál az '**ESC**' billentyű is). Lényeges segítség, hogy a fontosabb opciókhoz billentyűzetkombinációk is tartoznak (általában az Amiga és egy segédkarakter egyidejű lenyomása formájában), így a későbbiekben, ha ezeket megjegyeztük, sokkal gyorsabban hozzáférhetünk a kívánt parancsokhoz.

PROJECT

ABOUT: Mindjárt az első menüpontban megtudhatjuk szerkesztőnk verziószámát, kiadási illetve copyright dátumát, készítőit, valamint kiadóját. Felhívják a figyelmünket arra, hogy a program másolása illegális, vagyis törvénybe ütköző (ehhez tartsuk magunkat), ezért megadnak egy címet, ahol az eredeti változat megrendelhető.

CLEAR: Ezzel a parancsal végérvényesen megszabadulhatunk a memóriában elhelyezkedő állománytól. Vigyázzunk arra, hogy a program csak akkor kérdez rá a törlés indokoltságára, ha a szövegen időközben változtattunk. Ekkor az ablakban megjelenik az újonnan begépelt karakterek száma, és egy kérdés a folytatással kapcsolatban (Az **OK** segítségével jóváhagyjuk a parancs végrehajtását, **CANCEL**-lel eltekintünk tőle, s ez a továbbiakra is érvényes).

OPEN NEW: Lehetőség nyílik több szerkesztőablak egyidejű kezelésére. Körülbelül azt érjük ezzel el, mintha a programot többször töltenénk a memóriába egymás után, s így a multitasking lehetőségeit kihasználva egyszerre futtatnánk azokat, azzal a különbséggel, hogy nem foglalunk több memóriát, nem lassítjuk a lehetetlenségig a gépet, s megengedjük az ablakok közti kommunikációt. Ezek után mindig az aktuálisan kiválasztott keretben dolgozhatunk, s a kiadott parancsok is csak az éppen használatos ablakra vonatkoznak. A kiválasztás, csakúgy mint a workbench képernyőn a pointer ablak fölé mozgatásával és a bal gombbal történik. Hogy milyen előnyei vannak ennek az üzemmódnak? Például két különböző, azonban hasonló témájú szöveg, esetleg program „összedolgozása", mivel a másolás könnyen megvalósítható a két ablak között.

OPEN: A menüpont kiválasztását egy szinte mindent eltakaró ablak megjelenése követi. Ez az egyik olyan részlet, amit az előző verzió óta gyakorlatilag teljesen átalakítottak, így minden lehetőségre részletesen kitérünk. A képernyő tetején egy számláló kapott helyett, ami a directoryban megjelenített (shown, displayed —> display) illetve elrejtett (hidden —> hide) file-ok számát mutatja, ugyanis lehetőség van bizonyos kiterjesztések elhanyagolására. **PARENT**-tel, a már korábban betöltött könyvtár állományait abc sorrendbe rendezhetjük, illetve egy-egy aldirectory-ból visszatérhetünk a főkönyvtárba. A „**DISPLAY/HIDE INFO FILES**" kétállású ikonnal a workbench-hez szükséges segédfile-ok elhagyását tehetjük lehetővé. Hasonlóképpen a „**HIDE**" parancshoz, ahol azokat a file-okat határoz-

hatjuk meg, amelyeket nem kívánunk a könyvtárban látni (beírás a pointer és bal gomb használata után). Például ***.bak** begépelésekor az összes backup kiterjesztésű állomány rejtve marad, valamint **demo*.*** esetén valamennyi olyan file feledésbe merül a kiterjesztésre való tekintet nélkül, melyeknek neve '**demo**'-val kezdődik. Ennek ellenkezője és ennél nagyobb prioritású a „**SHOW**" opció, mellyel az előzőhöz hasonló módon beállítható a megjelenítendő file-ok típusa. Az ablak oroszlán részét a directory teszi ki. Az állományok között a jobb oldalon látható oszlop mozgatásával, illetve a fel- és lefelé mutató nyilakkal válogathatunk. A file neve mellett található a hosszuk kilobyte-ban kifejezve. Egy másik hasonló ablak keretén belül a különféle háttértárolók (**drive: DF0:,DF1:** stb. **harddisc: DH0:, DH1:** stb.), aldirectory-k és a lemezek elérési nevei kaptak helyet (egy lemezre a nevével is hivatkozhatunk. Ezzel a szisztémával egy-egy lemezt akár háromféle módon is beolvashatunk. Ha a rendszer nem találja a disc-et egyik meghajtóban sem, akkor egy kisebb ablakban fogja kérését nyomatékosítani.). Itt is az előző módszerrel keresgélhetünk, amennyiben az adathordozók mennyisége meghaladja az egy képernyőt. A kiválasztott **dir** valamint szimbólum a „**DRAWER**" nevű keretben jelenik meg, majd a könyvtár beolvasásra kerül. Egyébként ugyanezt érhetjük el sajátkezűleg gépeléssel, illetve a fődirectory-ból való kiválasztás után is. Egy-egy file betöltése a következőképpen történhet:

1) A „**FILE**" keretbe begépeljük az állomány nevét (ez akár a könyvtár töltése közben is megtörténhet), majd a '**RETURN**' billentyűvel illetve az **OK** ikonnal hajtjuk végre a parancsot.
2) A betöltött directory-ban a pointerrel kiválasztott filenévre kétszer nyomatékosan ráclickelünk, illetve egyszeri gombnyomás után **OK**.

A „**GET DIR**" paranccsal a „**DRAWER**"-ben meghatározott könyvtárat hozhatjuk be, ha ez valami oknál fogva elmaradt, illetve ha időközben változtatunk a file-ok méretén (ugyanis egy-egy mentés után a program nem tölti újra a directory-t). Emellet kezdetben a **DF0:**-t olvashatjuk be. A „**FORGET IT**" opció megegyezik az ablakok bal felső sarkában elhelyezett **QUIT** ikonnal.

INCLUDE FILE: Hajszálpontosan ugyanúgy működik, mint a töltés, azzal a különbséggel, hogy a behozott szöveg nem törli automatikusan a memóriát, hanem bemásolódik az eredeti állományba arra a pozícióra, ahol a kurzor legutoljára tartózkodott.

SAVE BLOCK TO FILE: Egy korábban meghatározott block-ot, azaz a szöveg egy bizonyos részét menthetjük le későbbi célokra. A block kijelölését a „**CUT/PASTE**" menü tárgyalásakor tisztázzuk.

SAVE: Arra a célra szolgál, hogy a folyamatos fejlesztés alatt álló szövegállományt biztonsági okokból lementhessük, ugyanis ilyenkor a mentés azonos néven történik.

SAVE AS: Egy adott file más néven való lementéséhez, illetve magához az első lemezreíráshoz nyújt segítséget ez a parancs (pl.: biztonsági állomány — **backup** — készítése). Semmi mást nem kell tennünk, mint az előre kikészített „**FILE**" ablakba beírjuk a szöveg új nevét.

SAVE ALL CHANGES: A korábban lementett, s azóta módosított állományt kiegészíti, vagyis csak a változásokat menti le. Megjegyzendő egy fontos működési elv, ami az összes mentő parancsra vonatkozik, hogy a lemezre írás sohasem az eredeti file helyére történik. A program először lementi a frissen editált állományt, majd törli az előző változatot. Ennek az az előnye, hogy megfelelő segédprogrammal ekkor még visszahívható a korábbi file! Ebből viszont az is következik, hogy ha nincs legalább annyi hely a lemezen, mint az új szövegünk mérete, akkor a mentés hibaüzenettel leáll. Ekkor lehetőségünk van megszakítani a működést illetve lementeni az állományt az eredeti helyére. Abortálás esetén a legutolsó változatot nem éri károsodás!

CHANGE CURRENT DIRECTORY: Ez a menüpont csupán segítség az ezután következő nyomtató parancsokhoz. Amennyiben a „**PRINT BLOCK**" illetve „**PRINT FILE**" opcióknál nem kívánjuk külön meghatározni a forrásként használt aldirectory-t, akkor az itt megjelenő ablakban tehetjük ezt meg. A későbbiekben a „**GET DIR**" ikon használatával férhetünk hozzá a kiválasztott könyvtárhoz.

PRINT FILE: A **CED** ezzel az opcióval támogatja a nyomtatást. Szükséges tudnunk, hogy a program futtatása előtt a rendszerlemez **system configuration**-jének nyomtatásra vonatkozó részét printerünk jellemzőihez kell igazítanunk. Ezenkívül, ha ékezetes szöveget kívánunk megjeleníteni, akkor a szerkesztő elindítása előtt/után futtassuk le a **setprinter**-nek nevezett kis programot. Ez megteremti a kapcsolatot az operációs rendszer és a nyomtató között valamint a pufferbe tölti a magyar abc betűit. A művelet megkezdése előtt a szövegnek az editor előre kijelölt ablakában kell lennie! A parancs kiadása után a már ismerős directory jelenik meg, s itt választható ki a nyomtató formátumú file neve. Vigyázat, itt nem betöltjük a kinyomtatandó állományt, hanem lementünk egy — a papíron történő megejelenítés szempontjából kedvező — formátumot. Ammennyiben nem kívánunk változtatni a szerkesztett szövegen, akkor hagyjuk változatlanul a „**FILE**" ablakban feltüntetett **prt:** szócskát. Ez annyit jelent, hogy a nyomtatás paramétereit a memóriában tároljuk. A '**RETURN**' illetve az **ok!** megnyomása után egy újabb ablakban megadhatjuk a szöveg kezelésére vonatkozó instrukciókat. „**SPACES TO TABS**", illetve „**TABS TO SPACES**", azaz a szóközök tabulálásra, illetve vica verza történő felváltását határozhatjuk itt meg. Ezenkívül lehetőségünk van a szöveget a papír bal széléhez viszonyítva egész karakterenként elmozdítani. Ennek megadását az „**INDENT AMOUNT**" keretben végezhetjük el. A folyamat kezdetét a „**PRINTJOB STARTED**" ablak megjelenése jelzi. Ez akkor is látható, ha valamilyen akadály (pl.: rosszul elhelyezett papír, kikapcsolt nyomtató stb.) miatt a nyomtatás el sem kezdődött. Utóbbi esetben az ablak alján feltüntetett „**RESUME**" paranccsal állíthatjuk le a folyamatot. Ezzel azonban még nincs vége, mert a nyomtató puffere tele ven adatokkal, illetve Amigánk a továbbiakban sem adja fel a kapcsolatfelvétel esélyét. Ekkor kisvártatva a kép tetején feltűnik egy „**PRINTER TROUBLE**" címet viselő DOS ablak, melynek segítségével (**Cancel**) kiléphetünk

a nyomtató üzemmódból, illetve (**Resume**) fenntarthatjuk az eddigi állapotot.

PRINT BLOCK: Az előző opció analógiájára működik, azzal a különbséggel, hogy az előre meghatározott és a memóriában tárolt **block** azaz szövegrész nyomtatását végzi. Lásd még a „**CUT/PASTE**" menü leírásánál!

QUIT: A program elhagyása. Mielőtt azonban kilépnénk, a szövegen történt változtatások esetén a **CED** megkérdőjelezi e szándékunk bizonyosságát.

SAVE & QUIT: Egy biztonságos kilépési módszer. Ennek ellenére használata nem ajánlott, ha így akarjuk utoljára lementeni az elkészült állományt. Előfordulhat olyan eset, amikor lemezhiba, vagy egyéb műszaki akadály miatt nem sikerül a mentés, így az utolsó változat elvész.

QUIT & DIE: Azonosan viselkedik a „**QUIT**" paranccsal, amennyiben az „**OPEN NEW**"-val nem nyitottunk meg egy új ablakot. Ellenkező esetben csak az utoljára definiált window tűnik el.

ENVIRONMENT/GLOBAL SETTINGS

SCREEN HEIGHT: Ezzel az opcióval a kihasznált képernyő magassága könnyedén igazítható monitorunk képességeihez. A munkaterület méretét 7 előre megadott értékkel határozhatjuk meg. Ezek közül az utolsó (1000) egy változtatható érték (200-3200), amellyel az éppen látható kép mérete állítható be. Egy érdekes része ennek a pontnak az **interlace** üzemmód. Csak nagyon elvetemülteknek ajánlott! Tulajdonképpen annyi haszna van, hogy megkétszerezi a képen látható sorok számát, ezzel szemben, mint azt az interlace üzemmódról tudjuk, villogtatja a képet és felére csökkenti a betűk magasságát. Léteznek olyan bővítők, amelyekkel a vibrálás megszüntethető, s megfelelő monitor használatával a karakterek mérete sem zavaró. Ezzel együtt a program sebességét nagy mértékben csökkenti.

SCREEN WIDTH: Hasonlóan az előzőekhez, ezzel a paranccsal a kép szélessége határozható meg.

FORCE CUSTOM SCREEN: Ez alapállapotban is bekapcsolt állásban van. Amennyiben hatástalanítjuk, a **dos** képernyőről ismerős keret veszi körül a szöveget. Ezzel változtathatjuk a **CED** munkaterületének méreteit, ami akkor hasznos, ha multitasking üzemmódban parallel más programokat is futtatunk. Ekkor a **CED**-t összezsugorítva félretehetjük a képernyő egyik sarkába, és folytathatjuk a munkát egy esetleges másik programmal.

MACRO DEFINITIONS: Ezen almenü segítségével parancs-, illetve billentyűzetkombinációkat hajthatunk végre egy-egy gomb lenyomásának hatására. Tehát, minden további nélkül megvalósítható, hogy a '**Help**' leütésekor, a program lementse a szerkesztett állományt, majd kiírjon 15 db '**A**' betűt, s a szöveg tetejére ugorjon. A lehetőségeknek csak a fantázia és az észszerűség szab határt (nem beszélve a memóriáról), de természetesen minden más billentyű, illetve azok kombinációja is szerepet kaphat. A „**BEGIN SHORT INVOCATION MACRO**" parancs először egy kulcsbillentyű lenyomását kéri (a későbbiekben ezzel aktivizálhatjuk majd a működést), majd a „**PUT IN MACRO DEFINITIONS**" felirat megjelentetésével jelzi, hogy várja a különböző parancsok illetve billentyűk sorozatát. Ekkor szabadon mozoghatunk bármerre, illetve lehívhatunk bármilyen opciót, azok mind tárolódnak. Nagyobb lépések végrehajtásakor a program megkérdezi, hogy be kívánjuk-e illeszteni az aktuális utasítást a macro láncolatába (pl. egy file lementésekor). Ezeknek a definícióknak akkor van nagy jelentőségük, ha az editálás során túlságosan sok szolgamunka vár ránk. Például minden egyes sor végére kell illeszteni egy kötőjelet, vagy mondjuk kényelmetlennek találjuk a „**SAVE AS**" korábban definiált billentyűzet kombinációját stb. A macro felépítését a „**BEG/END DEFINITION**" paranccsal fejezhetjük be. Ez az utasítás szolgál egyben a több billentyű egymás utáni lenyomásával végrehajtható macro elkészítésére is. Ekkor a program mindig egy új billentyű beiktatását várja (**Ok**), egészen addig míg meg nem szakítjuk a folyamatot (**Cancel**). A szerkesztést az előbbivel megegyezően fejezhetjük be. A „**CLEAR DEFINITIONS**" paranccsal törölhetjük az összes eddig meghatározott macro-t. A „**SAVE/LOAD DEFINITIONS**" utasításokkal lementhetünk, illetve betölthetünk előre definiált állapotokat. Ehhez szorosan kapcsolódik a „**DEFINE STARTUP MACRO**" opció, ahol azokat a lépéseket adhatjuk meg, amelyek közvetlenül a **CED** program betöltése után najtódnak végre. Nézzünk egy példát: Menjünk az említett parancsra, majd miután megjelenik a „**PUT IN MACRO DEFINITION**" felirat, mentsük le az előre beállított environment-et (ld. később), illetve töltsük be azt az állományt, amit mostanában gyakran használunk. Ezután végezzük el az utolsó változtatásokat (nem a szövegen), majd a „**BEG/END DEFINITION**" utasítással zárjuk le a tervezési folyamatot. Utolsó lépésként a „**SAVE DEFINITIONS**" opcióval mentsük le a teljes macro környezetet. Ne felejtsük el, ha legközelebb kitöröljük a meghatározásokat, majd újakat mentünk le, akkor elvész a startup szerkezet, így annak megőrzését egy előzetes újratöltéssel kell biztosítani („**LOAD DEFINITIONS**").

PRIORITY: A multitasking, tehát az aktuálisan egyszerre futó programok működési idejét határozza meg. Pontosabban azt, hogy a CPU a felhasználható idő mekkora hányadát fordíthatja a **CED** működtetésére.

AUTOSAVE: Gyakorta ér bennünket bosszúság az áramszünet, műszaki hiba és egyéb csapások okozta pusztítás miatt. Ezért célszerű a fejlesztés alatt álló szövegállományt bizonyos időnként lementeni. Az „**AUTOSAVE**" opció „**SET TIMER**" alpontjában beállítható két automatikus lementés közt eltelt idő (percben kifejezve). Megjegyzendő, hogy a program csak akkor hajtja végre a lemezre írást, ha az eltelt idő után legalább egy billentyűt megnyomtunk.

COLOURS/CYCLE COLOURS: Előfordulhat, hogy a „**PREFERENCES**"-ben beállított képernyő színek nem felelnek meg szövegszerkesztési célokra, vagy csak éppen ízléstelenek. Ezzel a paranccsal magukat a színeket nem, de a képen betöltött szerepüket változtathatjuk (összesen 24 féle változat létezik — 4 szín van, és ezek ismétlés nélküli permutációinak száma 4! (faktoriális) =4*3*2*1).

COLOURS/ADJUST COLOURS: Amennyiben ezek után sem lennénk megelégedve az eredménnyel, akkor az RGB skála segítségével saját színeket állíthatunk be. Először a egérrel, vagy a kurzorbillentyűkkel válasszuk ki azt, amelyiket meg szeretnénk változtatni. A „**COPY**" (másolás), „**SWAP**" (csere), „**SPREAD**" (átmenet) parancsok kiadása után arra a színre bökjünk rá, amellyel a kérdéses műveletet végre szeretnénk hajtani. A tónusok egyedi változtatását az '**R**' (red: piros), '**G**' (green: zöld), illetve '**B**' (blue: kék) feliratú hasábok mozgatásával érhetjük el. Az egyik módszer, hogy megfogjuk a pointer-rel, és folyamatosan csúszkálunk, de sokkal pontosabb, ha a hasáb alá, illetve fölé clickelünk, így egyesével befolyásoljuk a szín változását. Az oszlopok feletti szám az egyes komponensek értékeit mutatja.

COLOURS/USE WORKBENCH COLOURS: Az eredeti színek beállítására szolgál.

FILE SAVE METHOD/SIMPLE SAVES: A szerkesztett szövegfile elmentésének legegyszerűbb módja. Nem tartalmaz semmilyen biztonsági eljárást. Gyors, viszont nem megbízható!

FILE SAVE METHOD/SAFE SAVES: A mentések után egyben ellenőrzi is annak helyességét.

FILE SAVE METHOD/BACKUP TO *.bak: A lehető legbiztonságosabb és leglassabb módszer. Garantálja a lementett állomány hibamentességét, valamint készít egy biztonsági backup file-t is. Ennek ellenére sokkal szerencsésebb, ha saját magunk készítjük el szövegünk '**bak**' kiterjesztésű változatát, mert így elkerülhetjük az esetleges figyelmetlenségből adódó baleseteket, ugyanis ha egy másik állományt véletlenül ugyanazon néven mentünk le, akkor ezzel az opcióval megsemmisítjük mind a két file-t!

ICON CREATION?: Az aktuális állományhoz a lementéssel egyidőben info file-t készít.

HOT START ENABLED?: Két különböző kilépési-, illetve indítási módszer létezik; a meleg-, illetve a hideg-start. Hidegindításnál a memóriában korábban tárolt adatok elvesznek (ilyen pl. a számítógép kikapcsolása), míg melegindításnál a memória legalább egy része biztonságban marad. Amennyiben erre igényt tartunk, akkor a „**QUIT**" parancs kiadása után is visszaléphetünk a szerkesztőbe a '**jobb Alt**' és '**Shift**', illetve '**Return**' egyidejű lenyomásával. Figyelem, csak az editor és az előzetes beállítások maradnak meg, a szöveget minden esetben korábban le kell menteni! Az esetlegesen feleslegessé vált programtól a '**Ctrl**' + '**jobb Alt**' + '**Shift**' + '**Return**' billentyűzetkombináció hatására szabadulhatunk meg. A sikeres végrehajtást egy villanás jelzi.

KEYPAD = MOVEMENT?: Akik sokat dolgoztak PC-vel bizonyára sűrűn fogják használni ezt az opciót. Hatása megegyezik a '**Num/Lock**' billentyűével. Bővebben a numerikus keypad kihasználhatóságát teszi lehetővé. A **Num/Lock** bekapocsolt állapotát a fejlécen feltűnő '**K**' jelzi.

'.' (**DEL**) — törlés;
'**0**' (**INS**) — Insert üzemmód ki/be kapcsolása, tehát a gépelés során a kurzor mögött elhelyezkedő karakterek törlődjenek, avagy scrollozzanak. Egyébiránt ezt jelzi a fejlécben az 'I' betű'
'**2**', '**4**', '**6**', '**8**' — kurzor mozgatása a négy irányban;
'**1**' (**END**) — ugrás a sor végére;
'**7**' (**HOME**) — ugrás a sor elejére;
'**3**' (**PAGE DOWN**) — ugrás egy lappal lejjebb;
'**9**' (**PAGE UP**) — ugrás egy lappal feljebb;

SELECT FONT/SELECT DISC FONT: Előfordulhat, hogy szükséges egy másik karakterkészlet használata (esztétikai okokból, kiemelés céljából, vagy egyszerűen ékezetes fontokra van szükség). Ezzel az opcióval lemezről tölthetünk be különböző karakterkészleteket, amelyeket korábban a '**fonts**' nevű alkönyvtárban helyeztünk el.

SELECT FONT/TOPAZ 80/60 COLUMN: Választhatunk 80, illetve 60 karakteres üzemmódok közt, de mindenképpen tartsuk szem előtt, hogy 60-as képernyő-formátumnál a program sebessége jelentősen csökken és kezelése nehézkessé válik.

SAVE ENVIRONMENT: Amennyiben beállítottunk egy bizonyos szerkesztői környezetet (színek, üzemmódok stb.), és legközelebb is szeretnénk használni anélkül, hogy újra mindent elölről kelljen kezdeni, lementhetjük egy adatfile formájában. A program ennek az állománynak egy különleges nevet ad, de ha több változatot mentünk le, akkor szükséges ennek a névnek a megváltoztatása.

LOAD ENVIRONMENT: Amennyiben saját néven kiírt környezetet töltünk be, használjuk a „**SPECIFY**" alpontot, ellenkező estben a „**DEFAULT**" is elég.

ENVIRONMENT/FILE SETTINGS

TAB SIZE: A tabulátor billentyű léptetésének nagysága határozható itt meg. Fontos figyelembe vennünk, hogy ha megváltoztatjuk az eredeti 8-as értéket, akkor számolnunk kell azzal, hogy a szöveg esetleg nem lesz kompatibilis más szerkesztőkkel.

COSTUMIZE TABS: Az előzőnél sokkal precízebb megoldást kínál, mert itt nem csak egységes tabulátor ugrások állíthatók be, hanem minden egyes lépés a képernyőpozíció függvényében. A kezelés rendkívül egyszerű. A kép tetején megjelenik egy skála. Ahol '**T**' betűt látunk, oda ugrik majd a kurzor tabulálásnál, s ahol '—'-t, azokat átugorja. A pointer-rel és a bal egér gombbal cserélgethetjük a '**T**', illetve a '—' jeleket, bármely más billentyű lenyomásával visszaléphetünk az editorba.

SET RIGHT BORDER: Ez az opció akkor kap lényeges szerepet, ha más parancsokkal együttesen alkalmazzuk (pl. rendezés, elválasztás). Azt a legnagyobb kurzor helyzetet adhatjuk meg, ahol még lehetnek karakterek. A pointer-rel együtt mozgathatunk egy függőleges szakaszt, s a bal gombbal kijelölhetjük a pozícióját.

SET SCROLL JUMP: Igényesebbek meghatározhatják a képernyő görgetés (**scroll**) finomságát is. Bár meg kell jegyezni, hogy a program ezen része nem igazán kielégítő, s Amigához méltatlan kivitelezést kapott. Gondoljunk arra, hogy milyen szépen lehet egy Amiga képet srolloztatni. Ehelyett ez összevissza remeg és ugrál, ami annak köszönhető, hogy az alkotók nem egyeztették a program sebességét a képernyő frekvenciával (50Hz). Visszatérve 4 fokozat közül választhatunk, minél kisebb a pixelszám, annál finomabban fut majd a szöveg.

LAYOUT?: Alapállapotban a kurzorral csak ott mozoghatunk, ahol **space** vagy valamilyen más karakter foglal helyet. A „**LAYOUT**" parancs kiadása után helyzetünket szabadon változtathatjuk bárhol a szövegben. Ez nagy segítséget jelent táblázatok és ábrák készítésében. Az üzemmód aktivitását a fejlécben megjelenő '**L**' karakter jelzi.

WORD WRAP?: A korábban meghatározott kereten túl megjelenő szavakat automatikusan új sorba rendezi. Figyelembe véve azt, hogy ez a kis rutin nem a szó, hane a kurzor helyzetét figyeli, könnyen túljárhatunk az „eszén" (pl.: az előre felírt szó elé állva, az lazán áttolható a megengedett határon túlra). Jele a fejlécen '**W**'.

INSERT MODE?: Insert üzemmód ki/bekapcsolása, tehát annak meghatározása, hogy a gépelés során a kurzor mögött elhelyezkedő karakterek törlődjenek, avagy scrollozzanak. Egyébiránt ezt jelzi a fejlécben megjelen '**I**' betű is.

TAB = SPACES?: Nagyon fontos opció, amennyiben az általunk készített szöveget más szerkesztőben, vagy esetleg más gépen is meg szeretnénk jelentetni. Akkor is ajánlott a használata, ha nem szabványos (azaz 8-as) tabulátor ugrásokat alkalmazunk, ugyanis nem biztos, hogy más editorok, illetve a sajátunk más alkalommal fel fogja ismerni a speciális jeleket.

EDITABLE FILE?: Különösen nagy jelentőséggel nem bír ez a pont. A működésének az a lényege, hogy nem működik. A **texteditor** ilyenkor csak olvasásra használható. Hogy mire jó mindez? Pl. ha valami kétbalkezesnek meg akarjuk mutatni, hogy eddig mire jutottunk, és biztosak akarunk lenni abban, hogy nem piszkit bele a munkánkba, vagy ha a gépet illetéktelen kezektől szeretnénk megóvni....

ENVIRONMENT/VIEW SETTINGS

STATUS LINE/ON/OFF?: A „**STATUS LINE**"-nal azaz helyzetjelző fejléccel a következő információk jelennek meg a képernyő bal felső sarkában;

#of lines — az eddig begépelt sorok száma;

changes — a változtatások száma az utolsó mentéstől számítva (ebbe az is beletartozik, ha kirakunk egy karaktert, majd letöröljük);

size — az editált file mérete byte-ban kifejezve.

A „**Changes**" tetszés szerint felváltható a „**Pages**", tehát az oldalak számát mutató kijelzőre.

STATUS LINE/SHOW ASCII VALUES: Különleges szolgáltatás a kurzor pozícióján tartózkodo karakter ascII kódjának decimális megjelenítése. A szám a fejléc közepén olvasható le.

WHITE SPACES: Ezzel az opcióval láthatóvá tehetünk bizonyos különleges karaktereket (**tab**, **space**, sorvége — **eol** = end of line). A szöveg végső letisztázásánál kaphat különleges szerepet. Segíti a felesleges karakterek kitakarítását a szövegből, a végső layout kialakítását. Olvasáskor azonban jobb ha kikapcsoljuk.

SCROLL BAR: A bevezetőben említett eredetileg bal oldalon elhelyezett szövegpozícionáló oszlop (**scroll bar**) helyzetét határozhatjuk itt meg. Lehet ez bal, illetve jobb oldalon, valamint meg is szűnhet létezni. Ez utóbbinál felszabadul két írásra alkalmas oszlop.

SET SCROLL BORDERS: A parancs hatására egy ablak és egy mozgatható kereszt jelenik meg a képernyőn. A keret azt a mezőt határozza meg, ahol a kurzor még szabadon tartózkodhat anélkül, hogy képernyőgörgetést hozna létre. Tehát, ha mondjuk eggyel feljebb lépünk ebből a virtuális ablakból, akkor a szöveg is ugrik eggyel feljebb. A célkereszttel újra kijelölhetjük ezt a területet. A pointerrel és a bal egér gombbal adhatjuk meg a felső sarok pozícióját, majd hasonlóképpen határozhatjuk meg az alsó határt (a folyamat közben nem szükséges a gombot nyomva tartani!).

SPECIAL

VIEW OPERATIONS/SPLIT VIEW: Ehhez hasonló paranccsal már találkozhattunk korábban is, mégpedig azért mert az „**OPEN NEW**" opció mellett ez is több szerkesztő ablakra osztja a képet (2-9). A különbség annyi, hogy a két részben a szöveg azonos, és ha változtatunk az egyiken, úgy változik a másik is. Ennek akkor láthatjuk hasznát, ha szövegünk, illetve programunk egy korábbi részletétől függően kell kialakítani a folytatást, s így nem kell minduntalan fel alá mászkálnunk. Az itt fellelhető más alparancsok egyébként csak a „**SPLIT VIEW**" kiadása után használhatóak.

VIEW OPERATIONS/PREVIOUS VIEW/NEXT VIEW: A szerkesztő területek közötti léptetést valósítja meg. Kettőnél több ablaknál kapnak külön értelmezést, előre-, illetve hátraugrás formájában.

VIEW OPERATIONS/EXPAND VIEW: Az éppen munkafelületnek használt keret maximális kiszélesítését végzi el. Egyébként az ablakmozgatási műveleteket a pointer segítségével sokkal egyszerűbben is elvégezhetjük.

VIEW OPERATIONS/GROW VIEW/SHRINK VIEW: Az adott window egy karaktersorral történő fel-, illetve leléptetése.

FORMAT: Az első változatban nagy probléma volt a hasábok kétoldalra, valamint bal oldalra rendezésének hiánya. A „**WITH FILL**", illetve „**WITHOUT FILL**" paranccsal ezek a lényeges esztétikai lépések valósíthatók meg. Figyelem! A rutin végrehajtása után még egyszer ellenőrizzük a szöveg helyességét, mert előfordul, hogy egyes speciális karakterek (pl.: magyar ékezetes betűk) egyszerűen lemaradnak a szavak végéről. Pontosabban, amikor egy-egy hosszú ékezet a sor végére kerül, akkor a rendezés során a **CED** egyszerűen figyelmen kívül hagyja.

DOS/ARexx INTERFACE/SEND DOS/ARexx COMMAND: A szövegszerkesztő keretein belül is hozzáférhetünk a Dos utasításokhoz, esetleg a multitasking lehetőségeit kihasználva, betölthetünk egy másik programot (másolót, víruskillert stb). Fontos a parancsok végrehajtásához, hogy a '**run**' nevű kis program a '**C**' directory-ban szerepeljen. Az utasítás kiadásához csupán be kell gépelnünk azt a képernyő tetején megjelenő keretbe.

DOS/ARexx INTERFACE/ISTALL DOS/ARexx COMMAND: Amennyiben nem csak egyszer alkalmazunk egy-egy utasítást, célszerű azt a funkciós billentyűzet kiosztására bízni. A gomb sorszámának megadása után adhatjuk meg a paracs alakját.

DOS/ARexx INTERFACE/LOAD/SAVE DOS/ARexx COMMANDS: Az előbb említett kiosztás lementésére, illetve betöltésére szolgál ez az opció.

DOS/ARexx INTERFACE/COMMAND #1-#10: A 10 darab definiált parancs végrahajtása.

ENTER ASCII: Az eltérő billentyűzettipusoknak köszönhetően előfordul — bizony elég gyakran —, hogy nem találunk egyes karaktereket. Ekkor nem marad más hátra, mint az ascII kóddal történő bevitel. Csupán annyi a teendő, hogy a kurzort arra a pontra állítjuk, ahol a bevitt jelet meg akarjuk jeleníteni, majd beütjük a kódot.

CENTER CURSOR: Úgy mozdítja el a parancs a szöveget, hogy a kurzorral kiválasztott sor a képernyő közepére kerüljön.

CENTER LINE: Esztétikai szerkesztésnél játszik nagy szerepet. A pointer-rel kiválasztott sort középre rendezi.

FIND MATCHING BRACKET: Működésének lényege, hogy megtalálja a megkezdett zárójelek — '(', '{', '[' — megfelelő párját. Az utasítás végrehajtásához azonban szükséges, hogy a kurzor egy ilyen jel felett álljon.

MARK LOCATION 1-3: Gyakori ugrások esetén célszerű megjelölni azokat a pontokat, melyeket sűrűn látogatunk az editálás során. Három ilyen pozíciót határozhatunk meg. Először álljunk a kurzorral a megfelelő helyre, majd alkalmazzuk ezt a parancsot. A későbbiek során a lépkedést a „**JUMP TO MARK 1-3**" utasításokkal lesz lehetőségünk végrehajtani.

CUT/PASTE

MARK BLOCK: Nagyobb területek mozgatását, sokszorosítását, törlését stb. teszi lehetővé ez a parancs csoport. A „**MARK BLOCK**" segítségével a kurzor adott pozíciójától (lefelé, illetve felfelé egyaránt) kijelölhetünk egy — a későbbiekben kezelhető — szövegrészt.

MARK COLUMNAR BLOCK: Az előzőnél annyival nyújt többet, hogy nem csak teljes sorokat, hanem egy ablakot is kijelölhetünk. Célszerű a behatárolást a bal felső sarokból kezdeni, mert a szerkesztő egy új tömb behelyezését is itt kezdi. Ez azért fontos, mert ahhoz, hogy legyen egy kezelhető **block**-unk a memóriában, először ki kell vágnunk, majd vissza kell helyeznünk azt.

CUT BLOCK: Ez az a művelet, ami lehetővé teszi egy tömb memóriában történő raktározását. A kijelölt terület a szövegből eltűnik.

COPY BLOCK: Hasonlatosan az előző parancshoz, a kijelölt **block**-ot tölthetjük be az erre a célra kijelölt memória pufferbe. A szövegrészlet azonban a képernyőn marad!

INSERT BLOCK: A kivágás módjától függően a szöveg eltűnhet, ezzel megoldva a törlés funkciót. Amennyiben továbbra is szükség van rá, a kurzor helyzetének megváltoztatása nélkül, „**INSERT BLOCK**"-kal eredeti helyére állítható. Emellett, a paranccsal a további többszöri elhelyezés is lehetséges.

SAVE BLOCK TO FILE: Megegyezik a „**PROJECT**" menüpontban tárgyalt azonos című opció működésével.

ROT BLOCK: Valamely logikai eljárással felcseréli az abc betűit. Esetleg titkosításra használható, bár (?). Az eredeti szöveg a **block** újrakijelölése és a parancs ismételt végrehajtása után kapható vissza.

STRIP CR BLOCK: Nagyon fontos szerepet játszik az IBM PC kompatibilis gépek és az Amiga közötti szöveg-konverziók megvalósításánál. Tudniillik, a PC szerkesztők a sor végét két karakterrel jelzik. Amennyiben az így létrehozott file-t Amigán kívánjuk feldolgozni, hosszadalmas és fáradtságos munkát takarítunk meg ezzel az utasítással, hiszen a kijelölt tömbön belül automatikusan eltávolítja a feleslegessé vált sorvégi jeleket.

CHANGE CASE BLOCK: A kijelölt terület betűméreteit cseréli fel. Kétállású kapcsolóként működik, így az eredeti állapotot a parancs kétszeri alkalmazásával kapjuk.

DELETE WORD: A kurzor után található első szót, szótagot, illetve speciális karaktert törli.

UNDELETE WORD: Az előző parancs kiadása előtti helyzetet állítja vissza.

BCK SPC WORD (**Backspace word**): A kurzor előtt elhelyezkedő szó törlését végzi, oly módon, hogy a következő szó a törölt helyére ugrik.

UNBCK SPC WORD: Hasonlóképpen az „**UNDELETE WORD**"-höz, hatástalanítja az előzőleg kiadott törlő utasítást.

DELETE LINE/UNDELETE LINE: A kurzor pozíciójával megegyező sort törli illetve visszahelyezi a képernyőre.

DELETE TO EOL: Törli a sort a **helyőr** és a **return** karakter által közbezárt területen. A hatás helyreállítását szintén az „**UNDELETE LINE**" végzi.

SEARCH/REPLACE

REPEAT SEARCH BACKWARDS/FORWARDS: Nagyon fontos a szövegben történő eligazodás szempontjából, hogy rendelkezésünkre álljon egy gyorskeresési lehetőség. Ezzel a paranccsal egy szót, vagy annak egy részét a kurzor aktuális pozíciójától visszafelé (azaz felfelé), illetve előre (azaz lefelé) kereshetünk meg. A keresendő szöveget a kurzort tartalmazó ablakba gépeljük be, illetve itt állíthatjuk be a keresésre vonatkozó paramétereket is: uc=lc? azaz upcase=lowcase, vagyis a kis és nagybetűk ekvivalenciáját (azonos értékűség), a haladás irányát (forwards, azonban ebben az esetben nem működik), valamint azt, hogy szótagot, szót, illetve szöveget keresünk-e (only words?). Érdekes funkció a „**WILD CARDS**", ami nem más mint egy bizonyos szórészlet keresése. Az így kijelölt szóban a változó karaktereket csillaggal jelöljük, tehát, ha az '**alma**' szót szeretnénk megtalálni egy olyan szövegben, ahol a következők szerepelnek; **1almaa, 2almab, 3almac**, akkor a következőképpen kell eljárnunk; egyszerűen a kereső ablakban a '***alma***' szócskát tüntetjük fel. Ez hasonlatos az „**ONLY WORDS**" parancshoz, azonban sokkal precízebb keresési lehetőségeket nyújt. A legnagyobb hasznát akkor látjuk, ha az „**ONLY WORDS**" parancs is aktív állapotban van. Ekkor a keresés csak a megadott hosszúságú szavaknál szakad meg. Tehát jelen esetben a rutin figyelmen kívül hagyja a '**birsalma**' szót! Az ismételt végrehajtás a parancs

többszöri kiadásával érhető el. A keresett szót a kurzor helyzete egyértelműen jelölni fogja, azonban meg kell jegyeznünk, hogy ez az opció úgymond néha rakoncátlankodik, és első végrehajtás során „*not found*" üzenetet ír ki. Ekkor sem bizonyos, hogy ez valóban fedi a valóságot, így a biztonság kedvéért hajtsuk végre újra az utasítást.

SEARCH FOR: Az előző parancs egyszeri végrehajtására készített változat. Fontos, hogy az itt begépelt szó, illetve beállított paraméterek a továbbiakban az ismételt keresés opciókban is szerepelnek. Tehát ne csodálkozzunk, ha „**REPEAT SEARCH**" esetén már többet nem jelenik meg az ablak. Ekkor az a teendő, hogy a „**SEARCH FOR**" opcióban kitöröljük az aktualitását vesztett szót, és megnyomjuk a '**RETURN**'-t. Így keresésről természetesen nem beszélhetünk, azonban az előző két parancs újra használhatóvá válik.

REPEAT REPLACE: Teljesen hasonlóan funkcionál az előzőekhez, azzal a különbséggel, hogy a keresett szót/szótagot/betűt/szöveget felcseréli az ablak legalsó sorában megjelenő keretben feltüntetett karakterfüzérre. A művelet során, amennyiben a program megtalálja a keresett stringet, több lehetőség közül választhatunk: (**Yes**) felcserélés, (**No**) csere nélkül ugrás a másik szóra, (**Last**) csak az utolsó szó felváltása, (**Global**) a füzér felcserélkése a teljes álloimányban, (**Quit**) a parancs hatástalinítása. Az egyes utasításokat azok kezdőbetűinek lenyomásával hajthatjuk végre.

CHANGE CASE LETTER: A kurzorral kijelölt betű méretét változtatja kis, illetve nagybetű formájában. A végrehajtás után a helyőr egyet lép, így folyamatosan dolgozhatunk.

CHANGE CASE WORD: Ugyanúgy működik, csak a teljes szót, illetve annak a kurzortól vett részét módosítja.

UPPER/LOWER CASE WORD: Tekintet nélkül arra, hogy az adott szóban kis, vagy nagy karakterek szerepelnek felcseréli azokat a kiválasztott méretre (**Up** — nagy, illetve **Low** — kicsi).

UNDO: Gyakorta előfordul, hogy valami baklövést követünk el, kitörlünk egy-egy sort, block-ot, vagy netán az egész szöveget. Ekkor a helyreállítás legegyszerűbb módja az „**UNDO**" parancs, amely egy meghatározott méretű puffermemóriában tárolja állományunk meghatározott számú állapotát. Ezek az állapotok az utolsó billentyű, illetve egér érintéstől visszafelé számítandók, tehát, ha kiraktunk öt darab block-ot és letöröltünk egy hét betűs szót, akkor a kiindulási helyzet 12 „**UNDO**" utasítással érhető újra el.

REDO: Az „**UNDO**" működésével ellentétes irányú, s csak annak legalább egyszeri végrehajtása után alkalmazható. Például, ha többször használjuk az „**UNDO**" parancsot, és véletlenül túllövünk a célon, tegyük fel letörlünk egy egész tömböt, vagy sort, akkor csak a „**REDO**" opcióval állíthatjuk helyre a szöveg megkívánt állapotát.

MAX UNDO LEVELS: Ezzel a változtatható értékkel határozhatjuk meg az egymás után letárolt állapotok számát, s egyben az „**UNDO**" végrehajtásának véges határát is.

MAX UNDO MEMORY: Megadja annak a memória területnek a méretét, ahol a program a változásokat tárolja. Az értéket 100-999999-ig magunk is módosíthatjuk

MOVE

JUMP TO LINE: Ugrást hajt végre a begépelt sorszámú sorra. Amennyiben ez nem létezik, akkor a szöveg aljára állítja a kurzort.

JUMP TO AOUTO-MARK: A két utoljára végrehajtott ugrás helyét váltogatja az ismételt végrehajtás során.

JUMP TO BYTE: Az ugrás a begépelt sorszámú byte pozíciójára történik. Amennyiben ez nem létezik, akkor a szöveg aljára állítja a kurzort.

SHIFT kurzor fel: Kurzor a képernyő tetejére, illetve ha már ott van, akkor ugrás 24 sorral feljebb.

SHIFT kurzor le: Kurzor a képernyő aljára, ill ha már ott van, akkor ugrás 24 sorral lejjebb.

SHIFT kurzor balra: Sor eleje.

SHIFT kurzor jobbra: Sor vége.

ALT kurzor fel/le/balra/jobbra: Ugrás 12 sorral, illetve karakterrel fel/le/balra/jobbra.

CTRL kurzor fel: Szöveg eleje.

CTRL kurzor le: Szöveg vége.

CTRL kurzor balra: Előző szó.

CTRL kurzor jobbra: Következő szó.

Nos, ennyi lenne a **CED** summázott leírása. Természetesen a jövőben várható egy-egy újabb javított kiadás megjelenése, tekintettel arra, hogy a szerkesztő még mindig tartogat néhány hiányosságot. Máris piacra dobtak egy új változatot a 2.12-es verziót, amely 2.0-ás DOS rendszer mellett is tökéletesen fut, Új szerkesztő parancsokat azonban nem tartalmaz.

• JEAN

DVEIDIM V1.0 *(C64)*

A programot 1984-ben „dobta piacra" egy német cég. Ez egy 3D perspektivikus szerkesztő. Viszonylag régi, de praktikus menürendszere, és jó megoldásai miatt érdemes elővenni a porosodó dobozok mélyéből...

Betöltés után a főmenüt kapjuk meg (sokan nem is értették az egyes menüpontokat, és mindjárt félretették a programot, ezért én rögtön magyarul írom le, mi mit jelent).

1. szín választás;
2. objektum tervezése;
3. objektum kiegészítése;
4. objektum tesztelése;
5. objektum eltárolása;
6. objektum betöltése;

A választás a **Port 2**-be dugott joystick-kel, vagy a kurzorgombok és a '**RETURN**' billentyű egyidejű lenyomásával lehetséges.

Indulásképpen nézzük át az egyes menüket.

1. MENÜ — Szín választása

1. keret színe;
2. háttér színe;
3. szín 1;
4. szín 2;
5. szín 3 + a szöveg színe;

válogatás: föl/le = menüpontok váltása;
jobb/bal = színek váltása (az aktuális menüpontnak megfelelően);
túz/return = főmenü;

2. MENÜ — Objektum tervezése

Balra látható a 200x200-as szerkesztőterület (**Multicolor**), jobbra információk találhatók. A legfontosabb a koordináták értéke (**x** és **y**)

Először a felülnézeten kell megadni a pont helyét (illetve a vonal kezdő végpontját), majd oldalnézetből a '**z**' koordinátát is (magasság).

Ezután újabb menü jön, ahol a következőket választhatjuk ki:

- Az előbb megadott ponton rajzolja, vagy kösse össze a legutolsónak fixált ponttal (vonal húzása).
- A pont/vonal színe. lehet háttér-, vagy az 1. menüben megadott három színű.
- Következő pont megadása (ilyenkor kirajzolja az előbbi feltételek szerinti pontot, és már nem választhatunk).
- Itt még meggondolhatjuk, és törölhetjük az előbb megadott pontot, helyette újat jelölhetünk ki. Értelemszerűen a hibás pont javítására szolgál!
- Vissza a főmenübe.

Vigyázat! a menübe lépéskor az alakzat törlődik is, és újat szerkeszthetünk!!! Kiegészítéshez mindig válasszuk a . menüt.

3. MENÜ — Objektum kiegészítése

Kiegészítés. Ez ugyanaz, mint a 2. menü, de ide belépve nem törlődik az objektum, így még bővíthetjük.

4. MENÜ — Objektum tesztelése

Megjelenik az objektum, kb. a felére kicsinyítve. Itt még láthatóak a forgatás paraméterei is:
Az x, az y és a z tengelyek körüli elforgatás mértéke. ezek közül a fel/le billentyűvel választhatunk. Itt egy fura sor is látható: — — — 0 + + +. Ez a forgatás sebességét és irányát hivatott jelölni. A '**0**' jel az adott tengely körüli elfordulást leállítja, a '+' a pozitív, a '—' a — irányú forgatást eredményezi, három-három fokozatban: a két legtávolabbi a leggyorsabb forgás, a közeliek lassabbak.
Itt lehet választani a perspektivikus nézetet is. Itt azonban a nulla is perspektíva: nagyjából a valóságot követi. A legtávolabbi '—' a perspektívát úgy „lekicsinyíti", hogy gyakorlatilag nincs is, míg a legtávolabbi '+' akkora perspektívát, válátoist ad, hogy csak győzzük kihámozni!!! (A perspektíva-rutin elég rossz ezért néha „ugrál").

5-6. MENÜ — File-kezelő műveletek

A töltés és a mentés floppy-t kezel, először egy nevet kell megadnunk (utána kazettásoknál ki is akad).

Pár megjegyzés:

- A program reset- és egyéb védelemmel rendelkezik, ezekre újra indul.
- A kezelés túl bonyolult lett, túl sokat kell benne „kattogni", a korból adódóan a forgatás borzasztóan lassú, még a hasonló korú *Mercenary* is sokkal jobb!
- Hülyeség volt a multicolor üzemmód.

A program egyébként teljes 1 (egy) file-ból áll!

• KŐVÁRI JÁNOS (COLT), Hatvan

DEMO MAKER *(C64)*

Ezt a programot — úgy mint a későbbiekben ismertetésre kerülő **INTRO MAKER**-t — a **WARRIORS OF DARKNESS crew** készítette.
Ez a program jóval többet tud, mint az **INTRO MAKER**, tűrhető screen-eket lehet vele kreálni.

Nézzük az egyes menüpontokat:

SELECT THE FORM OF SCROLL

Itt a karakterek elhelyezkedését lehet beállítani. Csak kis karaktereknél működik. Dupla betűknél nem a 4.-et (teljes betű) választva, a betűknek csak vagy a bal felső, vagy a bal alsó és felső, esetleg a bal és jobb felső része fog látszódni. 4 esetén teljes betűt kapunk.

SELECT WAY OF SCROLL

A '**B**' billentyű által elérhető második pont a scroll típusát állítja:
1) **funny scroll**
2) **normal scroll**
Az első pontnál a scroll hypersebességgel balra ront, míg a 2. választásánál sima scrollozást kapunk.

SELECT THE COLOUR-SCROLL OF SCROLL

A '**C**' billentyű megnyomása után a scroll alatt lévő terep színscrollját állíthatjuk (2 menü van - mint előbb -, de csak az első hoz érdemben beállítást. A választható árnyalatok:
BLUE — kék, GREY — szürke, RED — vörös, GREEN — zöld, GOLD — aranysárga színű lehet a színscroll.

SELECT THE SPEED OF COLOURSCROLL

A '**D**' billentyű megnyomására beállíthatjuk a scroll színscrollját. A '+', '—' billentyűkkel állíthatjuk a sebességet, amit a gyorsuló, lassuló felirat jelképez. Miután megtaláltuk az optimális sebességet, csapjunk egyet a '**RETURN**'-re. Az itt megjelenő menüből válasszuk ki a scroll BETŰINEK színét.

SELECT MULTI-OR NORMAL SCROLL

Az '**E**' menüben állíthatjuk be a scroll fajtáját: **Single** vagy **Multicolour**. **Multicolour** esetén a szöveg betűi egy másik színnel díszítve vannak, **Singlecolour** használatakor nem. Bármelyiket is választjuk, egy menü jelenik meg, ahol kiválaszthatjuk a scroll feltételeit (2 dolgot lehet egyszerre):

BACKGROUND-OUT: Single és Multi esetében is megjelenít egy keret-rasztert, ami a szöveg mellett, attól kifelé, a kereten látható.

BACKGROUND-IN: Mindkét módban megjeleníti a scroll alatti rasztert.

MULTI-COLOUR 1: Multicolour esetén a MC.1. színt belekeveri a scrollba.

MULTI-COLOUR 2: Multicolour esetén a MC.2. színt belekeveri a scrollba.

NO ADRESS: Nem adunk meg semmi csicsát. Ha egyik tárolóba sem rakunk semmit, nem lesz se külső, se belső raszter, és a karakterek is elég sivárak lesznek.

MAKE CHAR-SET REVERSE

Az '**F**' billentyű által elérhető menüben (pontosan funkcióban) a gép a scroll karakterkészletét inverzbe rakja, vagyis: a szöveg fog színscrollozni az alatta lévő rasztercsík helyett; minden a szövegre kiadott utasítás a csíkra fog hatni stb.

CHANGE FORM OF SINUS

Most a '**G**' billentyű menüje következik. Itt a sprite-ok szinuszmozgását állíthatjuk: '+/—' segítségével az alakzat betűit össze-, illetve szétnyomhatjuk.

'**CRSR fel, le, jobbra**': a szinusz formáját változtathatjuk

'**F1**', '**F3**', '**F5**', '**F7**': A sprite mozgásterét állíthatjuk be.

'**F**': A szinusz „funkcióját" állíthatjuk. Ez gyakorlatban annyit jelent, hogy normál vagy lent/fent egyenletesen „elszórt" állapotba hozhatjuk a sprite-okat. A 2. módba rakott szinusz a képernyő alján megy ki és a kép tetején jön be. Coool!

',,': A szinusz repkedésének sebességét tuningolhatjuk itt.

'**RETURN**': Vissza a menübe.

L. OTHER SPRITES

A '**H**' billentyű által elérhető pontban tölthetjük be az EDITOR által készített sprite-jainkat. Betöltés után meg kell adnunk, hogy a sprite Multicolour-e vagy sem, majd a színeket. Ezután a sprite-okkal nincs több gondunk. Egyszerre csak 8 sprite lehet a tárban!

SELECT SPRITE PRIORITY

Az '**I**' billentyű megnyomása után megjelenő képernyőn beállíthatjuk: a sprite-ok a kép előtt (**O**) vagy mögött (**B**) jelenjenek meg. A szinusz állítás a prioritás-állítás után nem valami jól működik, mert nem látni a kép mögé bújt sprite-okat.

ONLY X OR Y SPRITE-MOVING

A '**J**' megnyomása után egy menüt kapunk:

A sprite

ne mozogjon X irányban; (**X**)
ne mozogjon Y irányban; (**Y**)
semerre se mozogjon; (**N**)
normálisan mozogjon: (**B**)

Az első két esetben beállíthatjuk a sprite-ok koordinátáit, mivel nem biztos, hogy csak X mozgás esetén ferdén lefelé akarjuk mozgatni a sprite-okat...

A sprite-ok koordinátáinak beállítása a feladat. Az aktív sprite-ot a többitől eltérő színben láthatjuk (ez néha elég furcsa szín: van pl. tökfekete sprite is!). A joy-jal beállíthatjuk a pozíciót, ha megvagyunk, '**tűz+balra/jobbra**' segítségével egy másik sprite-ot tehetünk aktuálissá. Megjegyezzük, hogy normál (X+Y is) scroll esetén a gép a sprite-okat betöltési sorrendben mozgatja, tehát, ha az editorban elrontottuk a sprite-ok sorrendjét, akkor hiába fordítjuk meg a betűket itt, ebben a „koordináta-menüben".

SELECT SPRITE-COLOURSCROLL

A '**K**' betűs funkció a sprite-ok színscrollját határozza meg. Kiválasztás után egy kérdés jelenik meg: akarunk-e sprite-színscrollt? Természetesen igen. Itt megjelenik egy kis menü, ahol kiválaszthatjuk a 8 szín közül a megfelelő árnyalatot. Amelyik után szám van (RED 2, BLUE 2....), abból több is van, nem a szín a más, csak a gép egy kicsit „mahinál" a villogással.

SELECT CONSTRUCTION OF SCREEN

Az '**L**' billentyű következik: itt a képernyő típusát állíthatjuk be. A képernyő 2 részre van osztva, egy felső és egy alsó részre. A két képrésszel teljesen KÜLÖN vacakolhatunk, az egyiken lehet akár KOALA kép, míg a másikon kedves (?) álló felirat hatalmas betűkkel. Nos, ebben a menüben állíthatjuk be a képrész típusát. Két kérdést kapunk: először a felső, majd az alsó screen-részt kell beállítani. (A sárga folt jelzi a területet.) A választható funkciók:

1. **GRAPHIC + MULTICOLOUR** — Egy normál többszínű kép(részlet) lehet itt.
2. **GRAPHIC + HIRES** - Egyszínű képrészlet.
3. **NORMAL CHAR-SET** — Normál karakterkészlet.
4. **MULTICOLOUR CHAR-SET** - Többszínű karakterek.

Csak úgy megjegyezzük, hogy ha egy színes képre „**NORMAL CHAR-SET**" üzemmódot nyomatunk, akkor a képünk helyett csak színes foltokat fogunk látni. Ugyanez fordítva is él: egy duplabetűs szövegre „**GRAPHIC + MULTICOLOUR**" üzemmódot dobva csak egy nagy üres feketeséget kapunk.

ENTER TEXT OF SCREEN

Az '**M**' billentyűnek egy cool funkciója van: itt vihetjük fel szövegeinket a képernyőre (álló feliratok!). Ehhez természetesen megfelelő char-set, és megfelelően beállított (lásd feljebb) screen kell. A program érdeklődik a sóderrel teleírandó képrész után, majd az editálás következik. Ez elég khm. bugyutául van megoldva, ugyanis nincs kurzor, továbbá semmi extra funkció sem (pl. **clr**). Ráadásul a nagyobbik karaktereket RÉSZENKÉNT kell bepötyögni. Például egy dupla nagy A betűt így kell beírni:

A + shift/A + crsr/le, balra, balra + inverz on (ctrl-9) + A + shift/A + crsr/up + inverz off (ctrl-0) — ... huh! Szörnyű! Na mindegy. Vigyázat: néhány char-set nem rendelkezik pl. számjeggyel, s egyéb jelekkel: , ! stb. Így karakterkészletet cserélve a csinos számok helyett csak furcsa kriksz-krakszokat találunk. Ez a scrollra is vonatkozik! Ja, és ne irkáljunk nagyon bele a grafikába se, mert ismét grafikára kapcsolva elég furcsán néznek ki azok a bizonyos jelek... Az editorból a '**RETURN**' segítségével léphetünk ki.

ENTER SCROLLTEXT

Az '**N**' megnyomása után a scrollszöveget írhatjuk be. A sok süket duma közben az '**F1**'-gyel válthatunk speed-et **0-9**-ig. A 9 villámgyors, az 1 csigalassú, a nulla 1 másodpercnyi szünetet ad. Ha szöveget akarunk módosítani, akkor tényleg módosítanunk KELL: a gép törli az előbbi szöveget, és új hi-

ján szépen kifagy. Szóval ha nincs text, ne nagyon lookol-juk a készülő demót!

BACKGROUND COLOURS

Az '**O**' billentyű a képernyő színeit állítja: az **outside** egy **POKE 53280,X**, míg az **inside colour** a **POKE 53281,X** utasítással egyenértékű. A keretszín csak a két szélső keretet állítja, míg a belső színezés az egész screen-t + a kép fölött és alatt lévő keretrészt is.

LOAD OTHER SOUNDS

A '**P**' billentyű megnyomása után a gép a bepötyögött mjúzikot betölti és nyomatja. A pont kipróbálására kiválóan alkalmasak a disken lévő **MONITOR SOUND 01-05** c. zörgések.

LOAD THE PICTURE

A '**Q**' key-nek különleges funkciója van: itt tölthetjük be a pikcsört. Először meg kell adnunk, hova töltse: fentre (**U**), lentre (**D**) vagy az egész képernyőre (**B**). Utána a típus megadása következik:

1. HIRES;
2. MULTICOLOUR, vagy
3. KOALAPAINTER.

Ezek egyszínű, többszínű és KOALA képeket jelentenek. Koala kép esetén a gép kirakja a '**?PIC**' kezdést, nekünk csak az azonosítót és a nevet kell bebillentyűznünk. Vigyázat: a koala minden kép-nevet kiegészít 16 karakter hosszúságúra, a hiányzó részt space-ekkel feltöltve. Így nekünk itt is fel kell tölteni, az input sorban, kurzor és „számegyenes" nélkül Grrrrrr! A kép fontos eleme demónknak! Készítsük minél aprólékosabbra és szebbre, akár használjunk álló sprite-okat és villogtassunk vele a megfelelő helyen. A scrollszöveg elé is jöhet egy!

LOAD OTHER CHAR SET

Az '**R**'-rel char-set betöltésére nyílik lehetőségünk, a már megszokott kurzor-nélküli stílusban. Ebben sincs semmi extra, csak a **BIG CHAR-SET xx** beírásánál vigyázzunk: ott ugyanis a szám előtt 2 space van!

VIEW DEMO

Az 'S' segítségével kukkanthatjuk meg a demót.

CRUNCH AND SAVE

A 'T'-vel tömöríthetjük a kész projectet, ami egy billentyű megnyomása után lemezre kerül. Terjedelme kb. 60 blokk. Innen már nem lehet visszatérni, szóval ha véletlenül nyomtuk meg a 'T'-t, annyi a 2 órás munkánknak!

• VÁRADY TAMÁS, Budapest

GIGA-CAD *(C64)*

Ez egy jól sikerült animátor program, amely 1 teljes lemezoldalt elfoglal, ezenkívül ott van még a demo is. A 'LOADER' nevű file-t kell betöltenünk, majd az indítás után megjelenik a főmenü. Most ismertetjük a menürendszer egyes pontjait:

ERSTELLEN

Flache

Síklapok körvonalának megrajzolása. A töréspontokat a joystick-kel lehet mozgatni, majd a tűzgombbal rögzíteni.

'**L**' — törli az utolsó töréspontot;
'**CLR**' — az egész képet törli;
'**C**' — egy segédkört rajzolhatunk, előbb a középpontot, majd egy kerületi pontját megadva befejezi a szerkesztést.

Ezután el kell helyezni a síkbeli alakzatot a képernyőn. A kereszttel kiválasztjuk a megfelelő transzformációt és tűz. A kis kép invertálódik. Ekkor a joy mozgatásával szabjuk meg a lépésközt.

	fel	**le**	**jobb**	**bal**
Forgatásnál	15 fok	-15 fok	1,5 fok	-1,5 fok
Eltolásnál	20 pont	-20 pont	2 pont	-2 pont
Nagyításnál	*1.2	/1.2	*1.02	/1.02

Közvetlenül a billenytyűzetről is megadhatjuk a transzformációkat. A

1 2 3
4 5 6
7 8 9

billentyűkkel kiválaszthatjuk, majd a kérdésre megadhatjuk a traszfomáció tetszőleges értékét. A 0 a 7-8-9 műveleteket egyszerre végzi el, tehát mindhárom irányban nagyít, illetve kicsinyít.

A következőekben a már elhelyezett lapot lehet megduplázni, és a másolatát mozgatni, a két síkot összekötni.

'**+**' — megduplázza a síkot;
'*****' — összeköti a két síkot;
'L' — törli a villogó másolatot;
'<—' — kilépés, az alakzat térbeli rögzítése;

Rotation

Berajzolhatjuk egy forgástest profilját. A **Flache** menüben megismert gombokat használhatjuk. A '<—' billentyűvel kilépve, be kell írnunk, hogy a forgástest hány szögletű legyen, mekkora fordulatot írjon, és nevet kell adnunk neki. Ezután ismét a térbeli elhelyezés következik.

Form

Az egymáshoz illesztett lapokat és forgástesteket egyszerre tudjuk a térben manipulálni. A kilépés a '<—' billentyűvel lehetséges.

Makro

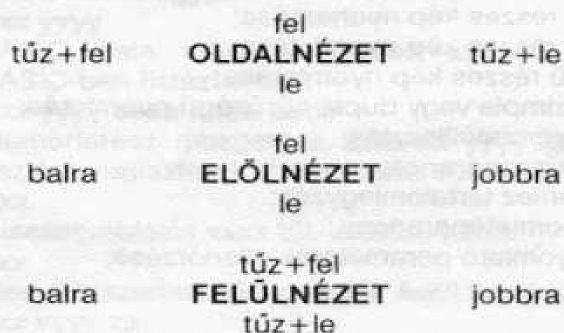
Az objektumokat makrókból állítjuk elő. A különböző testeket makroként tároljuk, így később különkülön is hivatkozhatunk rájuk.

'**A**' — makró betöltése lemezről;
'**B**' — makró tárolása lemezen;
'**C**' — lemezparancs kiadása;
(pl. **s:ma.proba** törli a proba nevű makrót)
'**D**' — milyen makrók vannak a lemezen?
'**E**' — milyen makrók vannak a memóriában?
'**F**' — makró előállítása;

'G' — makró beillesztés, kétszerezés;
'H' — az egész alakzat egy makró lesz;
'<—' — kilépés;

Zeichnen

3 dimenziós rajzolás a joystick-kel.



A kívánt mozgáshoz a megfelelő irányba kell mozgatni a joy-t.

'CLR' — törli az utoljára rajzolt alakzatot;
'U' — sarokpont rögzítése;
'+' — alakzat rögzítése;
'L' — az utolsó sarokpont letörlése;
'C' — segédk0r rajzolása;
'F' — átvált **Flache** módba, áthelyezhetjük az alakzatunkat;
'<—' — kilépés a rajz menüből;

Löschen

'A' — törlés síklaponkénti kijelöléssel;
'B' — makrónként;
Ezen két pont valamelyikének választása esetén a következő billentyűkkel irányíthajuk a törlést:
'+' — a következő lép villog
'—' — az előző lap villog
'L' — törli a villogó alakzatot
'**felfelé nyíl**' — a flache menübe lép, újra pozícionálható az alakzat
'**F1**' — több törlendő lap esetén, gyorsabb ilyen módban a törlés, ilyenkor nem azonnal történik meg.
'<—' — kilépés a törlő menüből

'C' — név szerint makrót;
'D' — mindent;
'E' — összekötések módjának definiálása, forgástestek árnyékolásánál van szerepe.
'0' — minden kontőr látszik;
'1' — csak a vízszintes;
'2' — egyik sem;

A *'Sind Sie sicher?'* kérdésre 'J'-vel válaszoljunk, ha biztosan ki akarjuk törölni, 'N'-nel ha tévedtünk.

Exit

Vissza a főmenübe, a *'System diskette sinlegen!'* felszólításra tegyük be a **Giga-CAD** lemezt. Erre akkor van szükség, ha a grafikánkat kénytelenek vagyunk a nagysága miatt másik lemezen tárolni.

FORM

Az egész alakzat térbeli helyzetének változtatása. Az **ERSETELLEN** menü **Flache** almenüjével egyezik meg.

DISK

'A' — objektum töltése lemezről;
'B' — objektum tárolása lemezen;
'C' — lemez parancs (lásd. a makro almenüt);
'D' — lemez katalógus;
'E' — grafika töltése lemezről;
'F1', 'F7' — keret és háttérszín állítása;
'F3', 'F4' — 2. szín állítása;
'F5', 'F6' — 3. szín állítása;
'1' — 1. kép;
'2' — 2. kép;
'M' — multi híres váltás;
'R' — sötét keret;
'S' — tárolás;
'<—' — kilépés;
'F' — grafika tárolása lemezen;
'<—' — kilépés;

ZOOM

'A' — A kép egy egy tetszőleges részét kinagyíthatjuk. A részletet egy téglalapba kell foglalni. Először a bal felső sarkot jelöljük ki a joy mozgatásával, majd a tűzgombbal rögzítsük. Ezután hozzuk jobbra a joy-t, és a kívánt kivágásnál nyomjuk meg ismét a tűzgombot.
'B' — az eredeti nagyság visszaállítása;
'C' — optimális képkivágás a filmhez;
'D' — grafika megtekintése a 1.és a 2. képernyőn;
'E' — középre helyezés;
'<—' — kilépés;

DARSTELLEN

A grafika előállítása a beállított paraméterek szerint (lásd: **MOD1**). Használható az '**1**', '**2**', '**M**' és '**S**' billentyű, a **DISK** menüjénél megismert módon.

ZUSATZE

'A' — 640x400 pontos, 4 képernyőnyi rajz előállítása nyomtatóról;
'B' — 1 képernyőnyi, 7 fokkal elforditott rajz;
'C' — film előállítása;
'A' — a test forgatása;
'B' — forgás a test körül;
'C' — fényforrás forgatása;
'D' — futópontok eltolása (a perspektíva variálása);
'E' — test felmetszésének eltolása;
'F' — z tengely billentése;
'G' — nagyság változtatása;
'H' — számolás (A **MOD1**-ben beállított paramétereknek megfelelő film készül. A *'file name'*: kérdésre írjuk be mi legyen a film címe, és tegyük be a lemezt, amin tárolni szeretnénk.);
'I' — új paraméterek;
'<—' — kilépés;
'D' — film kiegészítése;
'E' — rajz keretének ki/be (ein/aus) kapcsolása;
'<—' — kilépés;

MOD1

'**A**' — nézőpont megadása (perspektivikus ábrázolás be);
'**B**' — metszésvonalak rajzolása csak takart-vonal módusnál, satírozásnál nem;
'**C**' — nem látható élek be/ki;
'**D**' — satírozás (árnyékolás);
'**E**' — fényforrás koordináták;
'**F**' — multicolor;
'**G**' — hires és multi egyszerre (az 1. és 2. képernyőre);
'**H**' — nem látható él és satírozás egyszerre;
'**I**' — metszési mélység;
'**<—**' — kilépés;

MEGJEGYZÉS

A képek a lemez tartalomjegyzékében a következőképpen vannak jelölve: típusjel.név. A típusok jelentése:

- **pi**. — egyrészes (egy képernyőnyi azaz 320X200 pontos kép);
- **hv**. — négyrészes kép;
- **hz**. — tízrészes kép;
- **fi**. — film;
- **ob**. — ez nem képet jelöl, hanem egy alakzat pontjainak koordinátáit tartalmazó adathalmazt;
- **ma**. — egy alakzat részének, egy makrónak az adatai;

A típusjel után szerepelhet még egy azonosító:

- **m**. — multi
- **h**. — hires a kép felbontása

NYOMTATÁS

Megszerkeztett képeinket kinyomtathatjuk. Ehhez ki kell lépni a rajzoló programból, és a '**cad.hardcopy**' programot kell betölteni.

'**A**' — kép betöltése (demo képeknél, helyett ?-et használjunk a nevében);
'**B**' — 1 részes kép nyomtatása;
'**C**' — 4 részes kép nyomtatása;
'**D**' — 10 részes kép nyomtatása;
'**E**' — szimpla vagy dupla sűrűségű nyomtatás;
'**F**' — nyomtatóillesztés;
'**G**' — lemezparancs;
'**H**' — lemez tartalomjegyzék;
'**I**' — nyomtatóparancs;
'**J**' — nyomtató paraméterek ellenőrzése;

MOZI

A filmet a '**cad.movie**' programmal lehet megtekinteni.

'**A**' — film betöltése;
'**B**' — egyetlen kép betöltése;
'**C**' — lemezparancs;
'**D**' — lemez tartalomjegyzék;
'**E**' — ciklikus vagy oda-vissza mozgás;
'**F**' — híres vagy multi kép;
'**G**' — színbeállítás;
'**H**' — a film megtekintése;

● **POGONYI ZSOLT**

INTRO MAKER *(C64)*

Ezt is — a **DEMO MAKER**-hez hasonlóan — a menük szerint fogjuk ismertetni

'**A**' — **EDIT SCROLL TEXT**
A kezdősebesség beállítása után pötyögjük be a scrollban viszont látni kívánt textet. Pl.: a megnyomása után állíthatunk új sebességet: 0 - néhány mp. pause; 1 - csiga; 2 - normális; 3 - gyors; 4 - csak szadistáknak való. Ha pausálunk, a program érdeklődik a folytatási sebesség után.

'**B**' — **EDIT THE SCREEN**
Itt az alsó, text mezőt javítgathatjuk, szerkesztgethetjük. Használata teljesen egyértelmű, egyetlen kikötés van, a scroll sorába ne szemeteljünk!

'**C**' — **CHANGE CHAR-SET**
A tárban lévő karakterkészletekből választhatunk egyet, a betűbillentyűk segítségével.

'**D**' — **LOAD OTHER CAR-SET**
A lemezen lévő karakterkészletek közül tölthetünk be egyet. Figyelem! Csak egy karakteres, normál betűket töltsünk, mert a négybetűs duplakaraktereknek csak a bal felső része fog látszani.
A lemezen található CHAR-SET-ek:
BIG MULTIC. CHR1 (+2); BIG CHAR-SET 01 (+02); BREATH CHAR-SET1; BREATH MULTI-CHR; HIGH CHAR-SET 1.

'**E**' — **LOAD OTHER SPRITES**
A lemezen található (SYS 51511 segítségével indítható) editor segítségével elkészített sprite-okat tölthetjük be ide. Betöltés után a gép érdeklődik, hogy a sprite multicolor vagy sem.

'**F**' — **ENTER SPRITES COLOUR(S)**
A sprite-ok színeit adhatjuk meg. Normál esetben 1, multicolor sprite esetén 3 a színek száma.

'**G**' — **ENTER COLOUR OF BESIDE SPRITES**
A sprite-ok mozgásterét határoló két rasztercsík színösszetételét határozhatjuk meg.

'**H**' — **ENTER COLOUR OF SPRITES**
A scroll színváltozását állíthatjuk az előbbi pontban megszokott formában (kék, szürke, barna, zöld árnyalat).

'**I**' — **ENTER COLOUR OF TEXT**
Az álló (text mezőben lévő) szöveg színscrollját állíthatjuk a fenti négyből választva. Először a szöveg eredeti színárnyalatát, másodszor az alulról benyomuló colour-t adjuk meg. (Megj.: ez az állítás csak a SCROLL ALATTI részre vonatkozik, mert a scroll feletti rész egyenletesen villog (fehér-fekete).

'**J**' — **CHANGE SPEED AND SINUS OF SPRITES**
Itt a fenti részen repkedő spriteok „táncát" állíthatjuk: '**+/—**': sebességállítás; '**SPACE**': a szinusz formáját állíthatjuk; '**RETURN**': vissza a főmenübe.

'**K**' — **ENTER CHANGED INTRO**
Megnézhetjük a munkánkat.

'**M**' — **SAVE THE CHANGED INTRO**
Kimentés. Név beadás után az intro LEMEZRE kerül.

● **VÁRADY TAMÁS, Budapest**

MAGIC MONITOR V1.0 *(C64)*

A xxxx
Assemblálás **xxxx**-től. Ha programírás közben F-et írunk, abbahagyja.
B xxxx yyyy
BASIC data sorokba rendez **xxxx**-től **yyyy**-ig, BASIC-ben listázható.
C xxxx yyyy aaaa bbbb cccc
Memóriarész mozgatása **xxxx**-től **yyyy**-ig **aaaa**-tól kezdve, regiszterek átírása **bbbb**-től **cccc**-ig.
D xxxx
Disassemblálás **xxxx**-től. Javítani lehet.
E xxxx
Memóriaszerkesztés **xxxx**-től, AscII karakterekkel.
F xxxx yyyy zz
A memóriában **xxxx-yyyy** tartományban keresi a **zz** értéket.
G xxxx
Programindítás **xxxx**-től.
H xxxx
Memória megtekintése sprite-mátrixban.
I — Szövegscanner.
'**F1**' — 100 byte-tal előre;
'**F3**' — 100 byte-tal hátra;
'**F5**' — 1000 byte-tal hátra;
'**Inst/Del**' — szöveg törlése karakterenként, a memória visszamozdul a törölt karakter helyére;
'**Shift+Inst/Del**' — szövegbeszúrás, a memória előretolódik;
'+/—' — EOR kód váltása;
'**SPACE**' — vissza a monitor parancsmódjába;
J — Multi/Hires képek megnézése.
'**M**' — váltás multi módba;
'**H**' — váltás hires módba;
'**1-8**' — videobankok közötti váltás;
'**SPACE**' — vissza parancsmódba;
K xxxx — Memória megnézése **xxxx**-től AscII kódban.
L [xxxx]
Program betöltése eredeti helyére, **xxxx** megadása esetén az **xxxx** értéktől kezdve, aktuális perifériáról.
M — Memória megnézése hex-dumpban.
N — Törölt BASIC program visszahozása (**RENEW**).
O xxxx yyyy zz
xxxx-yyyy tartomány **zz** értékkel való feltöltése.
P — Perifériaválasztás.
QE xxxx yyyy zz
EOR-memória eltolása **zz**-vel az **xxxx-yyyy** tartományban.
QA xxxx yyyy zz
AND-memória eltolása **zz**-vel az **xxxx-yyyy** tartományban.
R — Regiszterek lekérdezése.
S "név", xxxx, yyyy
xxxx-yyyy tartományt kimenti **"név"** néven az aktuális perifériára.
T — Karakterkészlet keresése
'+/—' — karakterbankok váltása;
'**S**' — aktuális karakterkészlet kimentése az aktuális perifériára;
'**SPACE**' — visszatérés parancsmódba az aktuális karakterkészlet használatával;
U — Memória scannelése képernyőkódokban.
X — Kilépés BASIC-be. Visszatérhetünk a monitorba a '**RESTORE**' billentyű lenyomásával.
YA — Váltás RAM-ra.
YO — Váltás ROM-ra.
W xxxx yyyy aaaa
Átmásolja az **xxxx-yyyy** tartományt **aaaa**-tól kezdve.
@ — DOS-parancsok beadása.

Sprite-monitor.
'**F1**' — gyors előre keresés;
'**F2**' — gyors hátra keresés;
'+/—' — lassú előre-hátra keresés;
'**A**' — mentés kezdőcím beállítása;
'**E**' — mentés végcím beállítása; (mentés automatikus!)
'**RETURN**' — váltás Multi/Hires módok között;
'**1**' — első szín váltása;
'**2**' — mádodik szín váltása;
'**3**' — harmadik szín váltása;
'**SPACE**' — vissza a monitor parancsmódjába;

— Átszámol decimálisból hexadecimálisba.
$ — Átszámol hexadecimálisból decimálisba.
% — A memóriát feltölti 00 értékkel 0400-tól FFFF-ig automatikusan. Utána a monitorba nem lehet visszatérni.
= xxxx yyyy aaaa
Az **xxxx-yyyy** tartomány **aaaa**-tól kezdődő ugyanolyan hosszúságú tartománnyal való összehasonlítása. A nem egyező címeket kiírja.
£ — A videoregiszter alaphelyzetbe állítása.

• TURCSÁNYI TAMÁS, Hort

3D MESSAGE MAKER *(C64)*

Ez egy igazán jól sikerült demó-szerkesztő program az ***MDG***-től. Az intró után, amin a ***Masters Design Group*** reklámozza önmagát, bejön a főmenü:

'**F1**' — EDIG MESSAGE
'**F2**' — LOAD/SAVE
'**F3**' — EDIT TRACKS
'**F4**' — SHOW MESSAGE
'**F5**' — EDIT COLORS
'**F7**' — EDIT BACKGROUND

Nézzük sorban az egyes menüpontokat:
'F1' — EDIT MESSAGE
Itt lehet megírni a scrollozandó szöveget. Ide már belekontárkodott az MDG, de egy okos billentyűvel egy pillanat alatt törülhetjük.
Ezen a menüponton belül újabb menüpontok vannak:
'**F1**' — INSERT LINE

Ezzel tudunk a szövegbe egy üres sort beszúrni;

'**F3**' — DELETE LINE
Ezzel egy sort lehet törölni;

'**F5**' — LAST COLOR
A color táblázaton fel;

'**F7**' — NEXT COLOR
A color táblázaton le;

'**F8**' — SWITCH TRACK
A szöveg ívét lehet beállítani;

'<—' — TEST SCROLL
Meg lehet nézni a már beírt szöveget;

'**CLR**' — CLEAR TEXT
Okos billentyű;

'**CRSR**' — SET COLOR NEXT LINE
Kurzorbillentyűkkel lehet tenni valamit, mindenki kitalálhatja, hogy mit!

Jobb oldalt van egy táblázat, ide 16 féle szín-variációt írhatunk. A sorok '**a-p**' egy-egy betűvel vannak megjelölve. Amelyik betű a scrollozandó szöveg táblázatának aktuális sorának a végén van, olyan színű lesz a szöveg (bonyolultabban nem sikerült leírni).

'F2' — **LOAD/SAVE**
Itt tudunk tölteni/menteni;

'**F1**' — LOAD DEMO: Egy már kész (ezzel a programmal írt) demót lehet beölteni;
'**F2**' — DIRECTORY: Na vajon mi lehet?
'**F3**' — LOAD CHARSET: A karaktereket tölthetjük be;
'**F4**' — SAVE DEMO: A demót menthetjük ki;
'**F5**' — LOAD MUSIC: Új zenét tölthetünk be;
'**F7**' — CANCAL MUSIC: A bent lévő zenét hallgatatja el;

'F3' — **EDIT TRACKS**
A szöveg ívét lehet szerkeszteni. Először választani kell '**a-p**' valamit. Később (az '**F1**' menüpontban lévő '**F8**') ezzel a betűvel lehet hivatkozni rá.
'**Q**', '**W**' — balra tolás
'**E**', '**R**' — jobbra tolás
'**Z**', '**Y**', '**A**', '**S**' — balra fordítás
'**C**', '**V**', '**D**', '**F**' — jobbra fordítás

'**F4**' — **SHOW MESSAGE**
Az eddig megírt demót nézhetjük meg vele.

'**F5**' — **EDIT COLORS**
Az '**F1**' menüpontban található color táblázat színeit itt tervezhetjük meg, ezek a színek scrollozódnak a karaktereken. '**a-p**' a színsor kiválasztása, később ezzel a betűvel hivatkozhatunk rá. '**Cursor keys**' jobbra balra: a szín megnézése a karakteren.

'**F7**' — **EDIT BACKGROUND**
Itt tervezhetjük meg a háttérben villogó csillag-sprite-ok helyét, villogását. Kurzor blintyűkkel a szokásos dolgot lehet művelni. Ha rámegyünk a kurzorral egy csillagra (nyomjuk a '**RETURN**'-t), akkor a csillag eltűnik. Most mozoghatnak a kurzorral, a '**RETURN**' újbóli lenyomása után a csillag megjelenik. Így lehet áthelyezni a csillagokat. A '+' és '—' billentyűkkel a csillag nagyságát állíthatjuk. A '**CLR**'-rel az összes csillagot törölhetjük. A '<—' folyamatos nyomásával nézhetjük meg az animációt. '**B**'-vel a háttér színét változtathatjuk.

Bárhonnan vissza lehet térni a menühöz a '**RUN/STOP**' segítségével. Kimentén után a lemezen a prg. 48 blokkos lesz. Elindítás után egy pár másodpercre az ***MDG*** kis reklámja villan fel a felső sorban. Ha ezt át akarjuk írni: a $134B-$1373 címek között keresgéljünk!

• **BPC soft — FARAGÓ IMRE, Budapest**

PRO-TRACKER V1.1B+ *(Amiga)*

Nem akarom kritizálni a Cov Évkönyv'91-ben leírtakat, csak a saját tapasztalataimat szeretném közreadni a programmal, illetve az előző leírásban foglaltakkal kapcsolatban.

DISK OPTIONS: Ha betöltés óta nem először lépünk ide be, automatikusan végrehajtódik az a töltés, ahol a nyíl áll. Akkor a legviccesebb, amikor véletlenül **LOAD SAMPLE**-n hagytuk, és hangszerlemez van bent... Továbbá a **PT** a hangszereket hosszabban menti le, mint eredeti hosszuk: pl. a 26AC hosszú **PANFLUTE** 2714 lesz. Nem tudom mi az oka, de a **FINETUNE**-ra tippelek. Fontos, hogy ha lehet, egy szó legyen egy hangszernév, mert a **PLST**-lista a szóköz utáni részt nem értelmezi. Ettől még lehet azt tölteni (be kell írni csak a **SAMPLENAME**-hez, és a mellette levő ikonnal load-olni). Továbbá van egy hatjegyű szám a **DISK-OP**-ban betöltött tételek mellett. Ez azt hivatott jelezni, hogy az adott FILE „hol készült" (azaz minden **ST/PT/NT-00** lemeznek van egy száma). Változik, ha készül egy másolat, illetve, ha változik a **PLST**-lista (... vagy nem. Eléggé RND a dolog.) Ezt elég bonyolult így elmagyarázni, azonkívül nem is lehet.

X-FADE: Állítólag arra (lenne) jó, hogy jobban lehessen **LOOP**-olni a hangszereket, de ezt én nem vettem észre.

MOD.: Nem csak vibráltat, hanem zajosít, és néha rövidíti is a hangot (olyan, mintha scratch-elnénk azt), de az **ECHO** is végez **MOD**-ot (annak értékétől függően). Egyébként az **ECHO**-val teljesen új hangszereket gyárthatunk, a **POS** értéke elég kicsi (de nem 0!). Ekkor minél többet nyomkodjuk, annál kevesebb marad a régi hangszer sajátosságaiból, és annál több lesz az újból (próbálja ki mindenki, akkor rájön, hogy mit írok). Így készült — szerintem — az **EPIANO** és a **FUTURE4** is.

RANGE: Az eredeti állapothoz nem a **SHOW RANGE**, hanem - értelemszerűen - a **ZOOM OUT** vis.

SAMPLE-hullámforma: Gyakorlatilag használhatatlan, mert legtöbbször a tényleges hullám helyett csak a szokásos zagyva kép jön. Viszont az oszcilloszkóp zenei (!!!) G és G# hangon általában tiszta képet ad.

ANALYSER: Semmire sem jó!

TUNNING TUNE: (Nálam) nem működik!

RESAMPLE: Tiszta akkordok állíthatók elő, ha az eltolt változatokat összekeverjük.

Hangszergyártás: Feltétlenül alkalmazzunk **FU**-t, ha a hangszer nem ott végződik, ahol a középvonal van, különben az kattanással végződik! Figyeljünk arra is, hogy a hangerő relatív, és a halk hangszert 40-

es hangerővel kevésbé hallani, mint a hangosat 10-zel! (Az utóbbi nem TV-n hallgatva be is gerjedhet!)

Tanács azoknak, akk fél megával küszködnek: A **PT** - memóriája így 17000, és kb. 5000 alatt nem lehet kinyitni a **DISKOP**-menüt! Mintegy 10-15 hangszerre elég ez. Vigyázat! Ha **FILTER**-re, vagy **MOD**-ra nincs memória, akor a program kifagy! A **SAMPLER** menü 3000-be kerül (tehát ha sok a hangszer, ne nyitogassuk!).

Egy-két szó más ST/NT-kről: Az „aránylag" közkézen forgók közül én az **ST2.3, 2.4, NT1.2, 2.0, PT1.1B+**-t ismerem. Ezek közül háromról volt szó, az **ST2.5**-ben minimális **EDIT**-funciók vannak (kb. mint az **NT**-ben), az **NT1.2**-ben pedig **ANALYSER** helyett 2 sávos (bal-jobb) oszcilloszkóp van, de nincs **SAMPLER**, **QUANTIMIZE**, és a hangszerek nem elérhetők a numerikus billentyűzetről. Szerintem jó zenét csak az **NT2.0**, és **PT1.1B+**-ben lehet írni.

Néhány megjegyzés:

- Az eredeti verzió 216 hangszert tartalmazott.
- Az **ST-01-02-03** lemezeken többé-kevésbé mindenkinek ugyanazok vannak.
- Sok hangszer csupán egy-egy **SONG**-hoz volt használt (pl. **ARG, GONGONG-; S1-SF; KERMIE1-7; OK; OKBASS; ROBSNARE1**, stb.).
- Egy másik részük „bizonyos helyről" lettek digitalizálva. (számokból, pl: **MASTER OF SERVANT, PEOPLEMETALL, VOICEZ, PETSHOP, RICK-GUARRA, VIRUS1, BAD, NEWEFFECT**...).
- Az **NT**-ben digitalizáltak **C-2**-n, a **PT**-ben digitalizáltak pedig **C-3**-n adnak „eredeti" hangot. Hossz szempontjából az előbbi a célszerűbb. Viszont az utóbbi jobb minőségű.

Végezetül egy stereo-trükk:

1. — vagy 4. csatorna: tetszőleges hang és hangszer + code: 101 (vagy 201)
2. vagy 3. csatorna: ugyanaz a hangszer és hang.

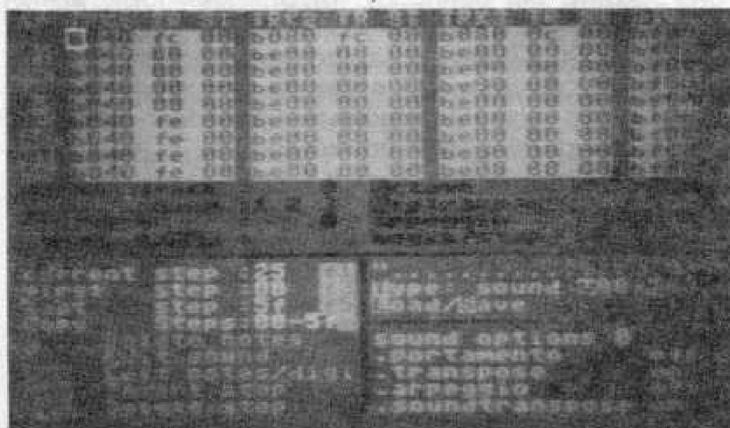
Eredeti **SONG**-okból egyebeket is el lehet lesni.

• KÉRI ANDRÁS, Budapest

ROCKMONITOR/SOUNDMONITOR *(C64)*

A legutolsó, 4-es változatot tesszük nagyító alá. Természetesen a felülről kompatibilitás ténye miatt, akiknek pl. csak a 3. verzió van meg, ezen leírás alapján el fognak boldogulni vele. A program majdnem teljesen megegyezik a ***SOUNDMONITOR*** nevű csodával. A különbségekre utalni fogunk. A továbbiakban **SM=-SOUNDMONITOR, RM=ROCKMONITOR**.

Betöltés után az *USA-TEAM* (a **RM**-ok szerzői) üzenete mászik fel a képernyőre. Ez nem nagyon érdekel minket (nincs benne semmi lényeges), gyerünk inkább tovább. Ismét egy képernyő tűnik a szemünk elé, az itt lévő szövegek már valamelyest kapcsolatosak a zenével. Akinek kedve van, lefordíthatja (akik nem tudnak angolul, nyúzzák CoVboyt!) **(Tiltakozom! Így is alig kapok levegőt a levelek alatt! — CoVboy)** Az utolsó pont nem teljesen világos, de valószínűleg ez ahhoz a részhez tartozik, amit szintúgy nem egészen értünk (Lásd a leírás végén!). Ha zenélni is akarunk, nyomkodjuk addig a '**SPACE**'-t, amig egy olyan képernyőhöz nem érünk, ami egy kicsit hasonlít az itt látható képre.



INICIALIZÁLÁS (SHIFT+I)

A zeneirás első lépése, hogy töröljük a tárban lévő szemeteket. Figyelem! Ez a funkció mindent töröl, a hangszereket, a pattern-eket, és a step-eket is. (Majd később kiderül, mik ezek.) Mivel ez elég veszélyes funkció, hívása után megerősítést vár.

Ahhoz, hogy hangot tudjunk csiholni a gépből, „készítenünk" kell legalább egy hangszert. Nyugodtan le lehet tenni a vésőt és a kalapácsot, egy kicsit egyszerűbb lesz a móka. Nem olyan, mint Amigán (esetleg PC-n) a ***SOUTDTRACKER*** (és a többi zeneszerkesztő), hogy digitalizálva lennének a hangszerek. Itt a különféle jellemzők beállításával nekünk kell megalkotni a hangot.

HANGSZEREK PARAMÉTEREI ('Z')

Itt egy csomó szám, illetve szöveg fogad. Próbáljuk meg megtalálni a kurzort! Ezt bármily hihetetlen, a kurzorgombokkal lehet irányítani. A számok itt, és mindenhol hexadecimálisak. Nézzük sorban, mik befolyásolják a hangszerek hangzását:

Hullámforma: számjegyek (Waveform — keyon)

Első számjegy:

1 — háromszög (elég lágy);
2 — fűrészfog (közepes);
4 — négyszög (éles);
8 — zaj (zaj);

Ezek a hullámformák lehetségesek, valamint a 0, mely érték esetén nincs hang. Természetesen lehet őket keverni is. Ehhez a keverni kívánt formák számait össze kell adni.

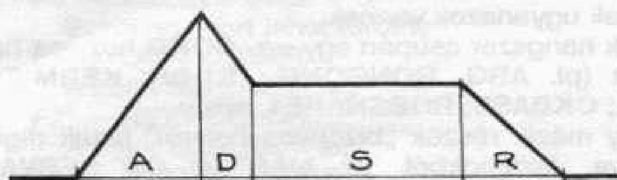
Második számjegy (bitenként működik):

0.bit — leütés (1-nek kell lennie);
1.bit — szinkronbit;
2.bit — ringmoduláció;
3.bit — tesztbit;

Ezekről a szakirodalmak bővebben írnak. Akit érdekel, elolvashatja pl. a *Zenekönyv a C64-hez* c. *Dachsel* könyvben...

ADSR értékek: ez úgy gondoljuk, sok kezdőnek nem világos, ezért egy kis magyarázat:

Egy hang az elhangzása alatt alapvetően 4 fázison megy keresztül:



A hang bizonyos idő alatt felfut a maximális intenzitásra (**Attack**), majd lemegy egy középértékre (**Decay**). Egy ideig itt kitart (**Sustain**), végül lecseng (**Relase**).
Ha pl. **dobot** akarunk készíteni, akkor célszerű zaj hullámot+leütést (**$81**) és jó rövid (**1-4**) **A**-t és **D**-t, illetve **0** vagy **1 S**-t, **R**-t választani.
Ha mondjuk **szelet**, vagy **tengerzúgást** akarunk szimulálni, a zaj hullám+leütés mellett **hosszú AD**, de főleg **hosszú SR** értéket kell választani.
Mind a 4 érték félbyte-os, tehát **0-$F**-ig terjedhet. A *Dachsel* könyvben minden eddigi és ezutáni témáról van bővebb infó, továbbá rengeteg zene (csak legyen aki bepötyögi).
Az **1. szám** felső (bal) félbyte-ja az **Attack**, az alsó (jobb) félbyte-ja pedig a **Decay**. Ez ugyanígy van a **2. számnál** is, de ott a bal félbyte a **Sustain**, a jobb a **Relase**.

Impulzus: 4. byte — impulzuskitöltési tényező. Négyszög hullámnál itt kell megadni a hangzás teltségét. Négyszög hullámformánál kötelező beállítani, a többi hullámnál hatástalan.

Portamento: A hangmagasság csúsztatása az alapmagasságtól a megadottig. A hang adott frekvenciájáról meghatározott idő alatt megadott értékkel magasabbra csúsztatása:



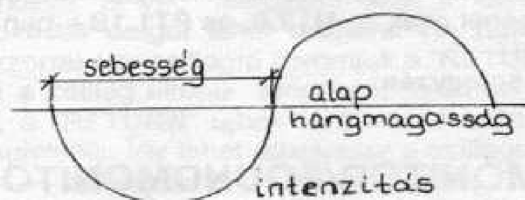
A **3. szám** határozza meg, hány félhanggal húzzuk feljebb a hangot.
A **10.** és **11. szám** a csúsztatás sebessége alsó/felső byte formában. Minél magasabb, annál gyorsabb.
Ha a program befejezte a csúsztatást, de a hang még mindig ugyanazon a magasságon szól (pl. sok G-4 közvetlen egymás után), elölről kezdi a portamento-t.
A csúsztatást ugyebár be is kellene kapcsolnunk, amit a **9. szám** bal számjegyének 1-re állításával tehetünk meg. (0 — nincs portamento)

Pulzálás: Ez majdnem olyan, mint a portamento, csak itt nagyobb léptékkel lehet húzni a hangot, s lefelé is léptethetünk.

Az **5. számon** be lehet állítani, hogy milyen gyorsan húzzuk fel a hangot.
A **6. szám** ugyanez, de azt kell beállítani, hogy mennyire siessünk a lefele húzással.
A **7. szám** a húzás nagysága.
A **9. szám** 2. számjegyének funkciója a bekapcsolás, és bitenként érvényesül.

- **0. bit** (=1) — a hangot felfelé húzni;
- **1. bit** (=1) — a hangot lefelé húzni;
- **2. bit** — a hangot csak egyszer (=1), vagy folyamatosan húzni;
- **3. bit** — nincs funkciója;

Vibráltatás. A név magáért beszél, de mégis magyarázatra szorul. A vibrálás az alap hangmagasságtól elindul le, vagy fel megadott sebességgel, majd mikor elérte a (szintén beállítható) minimumot/maximumot, akkor ellenkező irányban folytatja a vibrációt.



A **12. számmal** beállíthatjuk az intenzitást.
A **13. szám** a sebességet jelzi, értéke **$00-$7F**-ig terjed, a **7. bit** a vibrato kezdő irányát jelzi: 0 — le; 1 — fel. A sebesség minél nagyobb, annál gyorsabb.
A **14. szám** a vibrato késleltetése a hang leütése után.
A vibrato-t nem kell bekapcsolni. Mindig aktív, de ha az értékek 00-k, akkor ugyebár nem csinál semmit.

Szinkronizálás: a **14. számmal** a hangmagasságot állíthatjuk be nagyon kis léptékben (1-1 frekvenciánként). Ez pl. kazettáról jövő zenével való szinkronizáláskor jöhet jól, mert így az azonos magasságú hangok valóban összecsendülnek.

Szűrő: Ez egy kicsit bonyolultnak tűnhet, nézzük sorban:

17. szám: bal számjegy: rezonancia; jobb számjegy:0.bit — első szólamot szűrje (=1 — igen);
- **1. bit** — a második szólamot szűrje (=1 - igen);
- **3. bit** — a harmadik szólamot szűrje (=1 - igen);

16. szám: a szűrő típusának beállítása. Ha nincs szükség szűrőre, $FF értéket kapjon. Egyébként a bal számjeggyel állíthatjuk a típust:
- **0. bit** - aluláteresztő szűrő (=1 — be);
- **1. bit** - sáváteresztő szűrő (=1 — be);
- **2. bit** - felüláteresztő szűrő (=1 — be);

Ezeket lehet keverni is a megfelelő bitek bekapcsolásával. A jobb számjegynek nincs jelentősége. Ha a szűrőtípusnak 00-t adunk meg, a hangszer játszásakor a szűrők kikapcsolódnak. Ekkor a SID „kattoghat". (Aki ismeri a digi zenék trükkjét, az tudja, hogy miről van szó)
18. szám: a szűrő levágási frekvenciája;
19. szám: Azt az időegységet adja meg, aminél a **18.** érték hozzáadódik a **22**-es számhoz;
20. szám: Ugyanez, itt kivonunk a **22**-es értékből;

21,22: Az az érték, amellyel felfelé, vagy lefelé számolunk. A **21. szám** az alsó byte. A **22. szám** 00-20-ig terjedhet;

23. szám : szűrő mód, bekapcsolás.

Bal számjegy:

0. bit — a szűrő minden leütésnél újra indul (=1 — be);

1. bit — kezdet a lefele számolásnál, vagy a felfelénél;

2,3. bit — hatástalan;

Jobb számjegy:

0. bit — 1.szólam (=1 — be);

1. bit — 2.szólam (=1 — be);

2. bit — 3.szólam (=1 — be);

3. bit — nincs funkciója;

Természetesen nem csak egy hangszert lehet szerkeszteni. Azt, hogy melyik hangszer paramétereit módosítjuk, a jobb felső sarokban levő hexadecimális szám jelzi. Ezt az '**F1**'/'**F3**'-mal növelhetjük/csökkenthetjük. A **SAMPLE- PAGE**-t a '**RETURN**' lenyomásával hagyhatjuk el.

A Főképernyőre visszajutva (a továbbiakban **TR/STEP**-nek nevezzük) megismerkedhetünk a szerkesztővel. A képernyő alapvetően 3 részre van osztva. A felső harmadon helyezkedik el a **szerkesztőrész**. A középső részen a **HOT-KEY**-ek és a beállított szerkesztőparaméterek foglalnak helyet. (A **HOT KEY**-ek a „forró billentyűk", vagyis a **TR/STEP**-ben lenyomva őket megváltoztathatunk egy paramétert, vagy meghívhatunk valamilyen segédrutint. PC-n egy kicsit más, de hasonló jelentéssel bír.) Az alsó harmadon néhány segítőfunkció várja, hogy hasznát vegyük.

A SZERKESZTŐTERÜLET

Ez a rész 5 egymástól elkülönített oszlopra van osztva. A bal, **SP** feliratú oszlop jelzi, az aktuális **STEP**-et (ütemet). Ez az értéksor **$00-$FF**-ig terjed, és állandó, tehát nem tudjuk megváltoztatni. (Rá sem mehetünk a kurzorral.) A 3 középső oszlopban reméljük, mindenki felismeri a **3 TRACK**-et (szólamot). Annál is inkább, mert föléjük is van írva.

Egy **TRACK** oszlop újabb 3 részből áll. Az első egy négyjegyű hexadecimális szám. Ez az idetartozó **PATTERN** („minta", vagy zenerészlet) címét tartalmazza. (Ez a valós címe is a memóriában.) Alapállapotban ez **$BE00**, ami inicializálás után nem tartalmaz hangjegyeket. A **PATTERN**-mutató értéke — elvileg **$B000-$BEFF**-ig terjedhet, de bármit megadhatunk ezenkívül is. Vagy beleírunk a szerkesztőbe, vagy nem mentődik ki. Hehe. Megjegyeznénk még, hogy ininicializálás után a **$BE80**-on kezdődő **PATTERN** metronómot (egyenletes tá-kat) tartalmaz. Ez jól használható pl. billentyűzetről való felvételkor a ritmus betartása érdekében. *(Kár, hogy az elterjedt **RM** változat kifagy, ha billentyűzetről akarunk felvenni. A **SM** jól működik.)*

A **TRACK** második része fölött a **TR** jelzés látható. Ezek az értékek 2 jegyű hexa számok. Azt adják meg, hogy az itt lejátszandó **PATTERN**-t hány félhanggal játssza magasabban, mint ahogy az a kottában (**PATTERN**-ben) meg van írva. Ez akkor lehet hasznos, ha írtunk egy dallamot egy **PATTERN**-ben, s azt később minimál-zene-szerűen egy, vagy több félhanggal magasabban is le szeretnénk játszani. Ilyenkor nem kell újraírnunk egy új **PATTERN**-be, félhanggal magasabban, hanem elég ezt a paramétert használnunk. Max. **$7F** félhanggal lehet eltolni, és a 7. bit az irányt jelzi.

A **TRACK** harmadik oszlopa az **ST**-nevet viseli. Ez nem a BASIC-ből jól ismert állapotváltozó, hanem a **SOUNDTRANSPOSE** (vagy inkább **SAMPLE-TRANSPOSE**) rövidítése. Később látni fogjuk, hogy a **PATTERN**-en belül csak fél byte tartalmazza, hogy hányas hangszeren játszódjon le az adott hang. Miért lehetett akkor 256 hangszert is szerkeszteni, ha csak 16-ot használhatunk? Ez így nem teljesen igaz. Egy **PATTERN**-en belül téngyleg csak 16-ot használhatunk, de megadhatjuk, hogy honnan kezdve számoljuk a 16-ot. Erre szolgál a **ST**. Tehát: az **ST**-nél megadott számhoz minden hangjegy lejátszásakor hozzáadódik a hangjegyhez tartozó hangszer-félbyte. Az így kapott számú hangszeren játszódik le a hang. Ez tuti, hogy első hallásra homályos (Azok, akik ismerik az Assembly-t PC-n, lehet, hogy megértik. Az ST-t vegyük úgy, mintha szegmens lenne, csak nem szorozzuk 16-tal. A hangszer-félbyte pedig megfelel az offsetnek. Csak egyszerűen össze kell adni őket.).

Tegyük fel, hogy az első **STEP**-nél a **PATTERN**-ben használni akarjuk az első 10 hangszert. Ehhez elég, ha a hangok után a hangszer-félbyteba beírjuk az azon a hangon használni kívánt hangszer sorszámát (0-9-ig). (Hú, de szép mondat volt.) Mondjuk hogy a második **STEP**-nél a 32-43. sorszámú hangszereket akarjuk használni. Ehhez már az **ST** értékét be kell állítani **$20**-ra (32). A hangszer-félbyteba azt az értéket kell beírni, amit hozzá kell adni az **ST**-hez, hogy megkapjuk a használni kívánt hangszer számát.

Ezt a három értéket minden **TRACK**-ben egymástól függetlenül állíthatjuk be.

Egy kis helyreigazítás. A hangszer szerkesztőben tényleg **00-$FF**-ig lehet állítani a hangszer sorszámát, de **$C0** fölött soha ne nyúlkáljunk. A zagyva értékek egy program létét tükrözik. (Megölhetjük a playert.)

A legutolsó oszlop a **DIGI** nevet viseli. A névből először arra gondoltunk, digitalizált hangszereket lehet berakni a zenébe. Aztán később rádöbbentünk, hogy teljesen másról van szó. Itt kell beállítani az ütemparamétereket. Aztán mégis kiderült, hogy tényleg be lehet pakolni saját digi effekteket. (A **SM**-ban nem!) Erről majd a leírás végén láthatunk néhány sort. Most nézzük az ütemparamétereket:

A felirat alatt lévő címek a paramétertábla címét mutatják. Ezt **$BF00-$BFFF**-ig szokták megadni. Hogy az értékeket módosítani tudjuk, menjünk rá a **DIGI** (A **SM**-ban **AR/S**) oszlopra a megfelelő **STEP**-en, majd Nyomjunk '**RETURN**'-t! Ekkor egy csomó hexadecimális szám jelenik meg. A kurzorral scrollozhatjuk le/fel. Olyan ez, mint egy intelligens monitor. Később úgy döntünk, hogy maradunk az **ACTION REPLAY 7.0** monitorjánál. Menjünk a kurzorral a **$BF00** címú sorra (vagy arra, amelyik címen beléptünk ide)! Ha belépés után nem mozog-

tunk el, pont jó helyen áll a kurzor. Az egymás melletti 8 szám jelentése:

0. byte: a tempó finom beállítása alsó byte;

1. byte: a tempó finom beállítása felső byte;
Mivel a player megszakításból megy, ez a két byte adja meg, hogy milyen gyakran legyenek a megszakítások. Erről az értékről számol vissza a CIA megszakításvezérlő, s ha elérte a 0-t meghívja a megszakítási rutint. Ha túl kicsire állítjuk, nagyon lelassíthatjuk vele a programot.

2. byte: a tempó durva beállítása;

3. byte: Az ütem (**STEP**) hossza. Ennyi hang lesz azon a STEP-en, mind a 3 szólamon. Az ütem tényleges hossza ennek a duplája, mert egy hangjegy két byte-on tárolódik. Az első byte a hangjegy pakolt formában. A második a hangszer- és parancsfélbyte. Tehát, ha **$20**-ra állítjuk az ütemhosszúságot, 1 ütemben 32 hangjegy lesz, az egymást követő **PATTERN**-ek kezdőcímei pedit **$40** (64) byte-ra vannak egymástól.
1. PATTERN: $B000
2. PATTERN: $B040 stb.

4. byte: A zenedarab végének lassú lecsengése. Az utolsó **STEP**-nél kell beállítani. **$10-$30**-ig célszerű állítani. ($10 — gyors, $30 — lassú) Ha nem kell lecsengés, $FF értéket kapjon.

5. byte: Az ütem hangereje. 4 bitet foglal el a SID-ben, ezért értéke **$00-$0F**-ig terjedhet.

A **6. vagy a 7. byte** a **DIGI** effektek sebességét állítja kis létpékben. (Csak **RM**!)

A szerkesztőt a '**RETURN**' lenyomásával hagyhatjuk el.

Most beszéljünk végre a hangjegyek beviteléről. Vigyük a kurzort a szerkesztendő **PATTERN** címére, s nyomjunk '**RETURN**'-t! Ekkor megjelenik annyi hangjegy (és a hozzájuk tartozó parancsbyte), ahányat az előbb a **DIGI**-ben beállítottunk. Minden sorban 4 hangjegy látható, de ez nem a 4 csatornát jelenti (amúgy is csak 3 van), csak azért van így, hogy elférjen egy egész **PATTERN** a képernyőn. Az összes hangjegy egy **TRACK**-en játszódik le. A hangok feldolgozási sorrendje: balról jobbra, és fentről lefelé:

1		2		3		4	
C-3	00	+++	00	—	00	—	00
5		6		7		8	
C-2	00	+++	00	—	00	—	00

A hangjegy 3 helyből áll. Az első helyen a **hangmagasságot** (C-H-ig), a középső helyen a **félhangot** (#: megemeli a hangot félhanggal; —: marad a hang egész). A harmadik helyen az **oktávot** kell megadni. (0-7-ig)

A hangjegy után van még egy **vezérlőbyte**. A bal oldali számjegyét nevezzük **hangszerfélbyte**-nak, a jobb oldalit pedig **parancs-félbyte**-nak. A hangszer-félbyteban adhatjuk meg a hangszerek eltolási címét. (lásd **ST**) Értékük **$0-$F**-ig terjedhet. A parancs-félbyte bitenként működik:

0. bit: **Portamento-bit**. Hiába kapcsoljuk be a hangszernél a portamento-t, nem fog működni, csak ha itt engedélyezzük. Az engedély csak erre az egy hangra vonatkozik, tehát, ha egy **PATTERN**-en belül az összes hangjegyen alkalmazni akarjuk a portamento-t, minden hangjegy után be kell kapcsolnunk az engedélyjelzőt. Alapállapotban (0), a portamento le van tiltva.

1. bit: Transpose-bit. Ha 1-re állítjuk, kiküszöbölhetjük a **TR**-t. Ez akkor lehet jó, ha egy **PATTERN**-en belül nem akarjuk megemelni az összes hangjegyet, csak néhányat. Annál a hangjegynél, amelyiket békén szeretnénk hagyni, tiltsuk le a **TR**-t. Alapállapotban (0) a transpose engedélyezve van.

2. bit: Arpeggio-bit. Az arpeggio-t engedélyezhetjük (lásd arpeggio) a bit 1-re állításával. Alapállapotban (0) az arpeggio ki van kapcsolva.

3. bit: ST-bit. Ezzel elérhetjük, hogy egy **PATTERN**-en belül akár 32 hangszert is használhassunk. Egy kikötés azonban van: az egyik 16-nak mindenképpen 00-tól kell kezdődnie. A másik 16 kezdetét az **ST**-nél kell beállítani. Ha az első 16-hangszerből akarunk használni, tiltsuk le az **ST**-t a bit 1-re állításával. Ha a második 16-hangszerre van szükségünk, engedélyezzük az **ST**-t a bit 0-ra állításával. Egyszerű, nem?

A szerkesztőnek a '**RETURN**' lenyomásával inthetünk búcsút.

A **PATTERN**-összerakóban van néhány szerkesztőfunkció, amely megkönnyíti a zene bevitelét.

SOUND-OPTIONS (£)

Itt az előbbi 4 parancs funkciót fedezhetjük fel. A le/fel billentyűkkel mozoghatunk közöttük, bármelyik más karakterrel invertálhatjuk az adott funkció bitjét. A parancs neve mellett láthatjuk, hogy a funkció most éppen le van tiltva (off) vagy engedély alatt van (on). A **SOUND-OPTIONS** mellett lévő szám mutatja a beállításokból jövő értéket. Ezt kell beírnunk a parancs-félbyte-ba, ha az előbb beállított összeállítást szeretnénk elérni. A **SOUND-OPTIONS**-ból a '**RETURN**' megnyomásával léphetünk vissza a szerkesztőbe. Az **SO**-t egyébként a hangjegyek beadása közben is lehet hívni.

ARPEGGIO

Gondoljuk, mindenki tudja, mik az arpeggio-k. Azokra is gondolunk, akik nem tudják: Az arpeggio-k gyors hangmagasság változtatások, melyekkel akkordokat szimulálhatunk. Itt — ellentétben pl. a **SOUNDTRACKER**-rel — nem a parancsbyte-ban kell megadni az emeléseket. Így nem csak szabályos akkordokat hozhatunk létre. Egy arpeggio 8 byte-ból áll, melyeket a **DIGI**-ben kell elhelyezni az ütemparaméterek után (vagy előtt). Egy moll akkord a következő értékekből áll:

0C 07 03 00 0C 07 03 00

Ebből mindenki látja, hogy egymás után azt az értéket kell megadni, ahány félhanggal legyen megemelve az alap hang. Nézzünk egy példát:

Mondjuk, két különböző ütembeállítással dolgozunk, az arpeggio mellett. A keveredések elkerülése végett az első ütembeállítást írjuk meg a **$BF00**-tól kezdődő 8 byte-ra. Majd a **$BF08**-tól kezdve írjuk meg az összes arpeggio-nkat! Végül a maradék helytől kezdve írhatjuk a további ütembeállításokat. Ellenkező

esetben igen bonyolult lehet az arpeggio-k címének kiszámítása, sőt, ha nem szabályos arpeggio-kat használunk, nem is lehet első látásra eldönteni, hogy melyik sor arpeggio és melyik ütembeállítás. Ha ezzel kész vagyunk, lépjünk be a hangjegy-beadóba!

Mondjuk az **A-3**-ra szeretnénk egy akkordot. Ehhez valahova be kell írni az **A-3**-at, és a parancs-félbyte 3. bitjének 1-re állításával (érték=4) engedélyezni kell az arpeggio-t. Ezután valahol meg kellene adnunk az arpeggio helyét. Ezt a hangjegy előtti parancsbyte-ban kell elhelyezni. Hogy ez egy másik hangjegyhez tartozik? Nem baj, olyan nagyon ritkán van, hogy két különböző hangjegy egymás mellett legyen. Azt pedig, hogy az egyik hang a másik kezdetéig szóljon, +++ jelek beírásával kell megtenni, azokhoz pedig nem kell parancsbyte, minden paraméter marad olyan, amilyen a megnyújtott hangjegynél volt. Tehát, hogyan valósítsuk meg az előbbi példát?

A DIGI-ben:

$BF00 ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ??
— az első ütemparaméterek;
$BF08 0C 07 03 00 0C 07 03 00
— az arpeggio;
$BF10 ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ??
— a további ütemparaméterek.

A **DIGI** alatti értékeket állítsuk be mindig, hogy a használni kívánt ütemparaméter 8 byte-jára mutasson. Lépjünk be a hangjegy-beadóba mondjuk a **$B000**-ás **PATTERN**-en! Adjuk be a következőket:

B000 --- 00 --- 08 A-3 41 --- 00
B008...

ahol **08** az arpeggio kezdőcíme ($BF00), **A-3** egy hangjegy, **4**: arpeggio be, **1**: az 1-es számú hangszeren szól a hang.

ZENE LEJÁTSZÁSÁNAK KI/BEKAPCSOLÁSA — 'P'

A '**P**' billentyű lenyomásával állíthatjuk be, hogy most lejátssza-e a szerkesztő a beállított zenerészletet, vagy nem. Ha a középső harmadban a **PLAY** felirat mellett '.' van, nem játszódik a zene (ezt jobb helyen még hallani — azaz nem hallani — is lehet), ha '*'-ot látunk (a **PLAY** mellett), akkor hallani kéne a zenét (kivéve, ha épp most töröltük ki).

SZERKESZTŐ FUNKCIÓK

Current step — 'F1'
Az aktuális **STEP**-et lehet vele beállítani, azt, amit (bekapcsolt állapotban) a player-nek éppen játszania kell. Ha lejátszotta a **STEP**-et, eggyel továbblép (ha tud) és ott folytatja a zenélést, valamint a **Cs**-t is módosítja. Ennek alapján követni tudjuk, hol tartunk a zenében. Ha megnyomjuk az 'F1'-et, a **Cs** értéke átveszi a kurzor alatti **STEP** értékét.

First step: — 'F3'
Ez egy jelző, a zenének egy részét lehet vele és társával kijelölni. Ez adja meg azt, hogy a **STEP**-ekkel végzett műveletek a zene melyik **STEP**-jétől fogva hajtódnak végre.

Last step: — 'F5'
Ez a kijelölt terület végét jelzi. Ugyanúgy lehet az **Fs**-t és az **Ls**-t is megváltoztatni, mint a **Cs**-t. Ha azt akarjuk, hogy a zenének pl. csak a **$23-$31**-ig terjedő **STEP**-jeit ismételgesse a player, menjünk a 23-as **STEP**-re, majd '**F3**', '**F1**'. Menjünk a 31-esre és '**F5**', majd play be ('**P**'). Ha a meghatározott területet akarjuk ismételgetni, s a **Cs** a területen kívül van, bajos lesz a dolog. Ezért kellett '**F1**'-et is nyomni az '**F3**' után.

COPY FUNKCIÓK

Az **RM**-ben és a **SM**-ban 3 féle másolófunkció van:

1. Step másolása:

a) Jelöljük ki a másolandó területet a fő szerkesztőben '**F3**', '**F5**'-tel;
b) Menjünk a célterület első **STEP**-jére a kurzorral;
c) Nyomjuk meg a '**SHIFT+=**' billentyűkombinációt!

Ennek néha az a hátránya, hogy a három egymás mellett lévő **TRACK**-et egyszerre lehet csak másolni. Sajnos olyan másolófunkció, amivel egyetlen **TRACK**-et lehetne másolni, nincs!

2. PATTERN-ek másolása:

a) A fő szerkesztőből válasszuk ki a másolandó **PATTERN** címét, majd lépjünk bele '**RETURN**'-nel!
b) Nyomjuk meg az '**L**' billentyűt, erre a **PATTERN** elraktározódik egy belső tárba.
c) Lépjünk ki '**RETURN**'-nel, majd lépjünk be a cél-**PATTERN**-be!
d) Nyomjuk meg a '**SIFT+S**' billentyűkombinációt, s csodák csodája, az előbb kijelölt hangjegyek megjelennek ebben a **PATTERN**-ben is.

3. Hangszerek ('Z' után szerkesztett) másolása:

a) Lépjünk a hangoldalra '**Z**'-vel;
b) Válasszuk ki a másolandó hangszert 'F1', 'F3'-mal;
c) Nyomjuk meg az '**L**' billentyűt!
d) Válasszuk ki a célhangszert '**F1**', '**F3**'-mal!
e) Nyomjuk meg a '**SHIFT+S**' billentyűkombinációt!

STEP SZERKESZTŐFUNKCIÓK

'DEL' — Step törlése (DELETE). Az aktuális **STEP**-et törli, a többit eggyel előbbrehozza.
'INS' — Step beszúrása (INSERT). Az aktuális **STEP**-től kezdve lejjebb mozgatja az összes **STEP**-et, ezáltal ott hely keletkezik.
'**@**' (vagy '**SHIFT+@**') — **PATTERN törlése**. Ezt is a fő szerkesztőben kell lenyomni, előtte rá kell állni a törlendő **PATTERN** címére a kurzorral.

JÁTÉK A BILLENTYŰZETEN

Ehhez előbb be kell állítanunk néhány paramétert:
'O', 'SHIFT+O': az oktáv.
Ezen az oktávon kezdődik az első billentyű.
'K', 'SHIFT+K': hangnem.
Az első használható billentyű ezen a hangon lesz. Célszerű arra állítani, amelyik hang az első a szintinken, vagy amelyiket megszoktunk zeneórán.

',./': play voice. (vessző, pont, per jelek)
Ki kell választanunk, melyik szólam helyett akarunk játszani.
Ha most megnyomjuk az '**F7**'-et, elindul (folytatódik az eddigi dallam, s mi a kiválasztott **TRACK**-en beleprólbálhatunk egy melódiát az eddigi zenébe. A **TRACK**-eknél lévő beállítások (**TR**, **ST**) megváltoztathatják a leütött hangot. Gyakorlatilag az **ST**-nél adhatjuk meg, melyik hangszeren akarunk játszani.
A billentyűzetkiosztás: a második sorban kezdődik. Itt az egész hangok vannak. A hozzájuk tartozó félhangokat a (majdnem) fölöttük lévő első sorbeli billentyűkkel csalhatjuk elő. Ez a sor folytatódik a 4. sorban, a hozzájuk tartozó félhangok a 3. sorban találhatók.
Ha a hangszer-oldalon ('**Z**') nyomjuk meg az '**F7**' billentyűt, akkor a kiválasztott hangszeren nyikoroghatunk.

VALÓS IDEJŰ FELVÉTEL

Ez az **RM 4**-ben nem nagyon akar működni, de a **SM**-ban jó. Valószínűleg vannak már jó **RM** verziók is, ahol ez a funkció is használható. Akiknek csak egy rossz **RM 4**-e + egy jó **SM**-ja van, nagy öröme lehet abban, hogy a **SM** kimentett zenéjét be lehet tölteni a **RM 4**-be. (Ez fordítva nem igaz, mert a **SM** player-je nincs felkészítve a **DIGI** hanghatásokra.)
A felvételhez először is be kell állítani az előbb tárgyalt dolgokat, valamint, hogy honnan kezdődjön a felvétel ('**F1**') (hoppá, ezt az előbbinél is célszerű megadni, de kimaradt a szövegből. Be lehet állítani egy területet '**F3**', '**F5**'-tel, ekkor ebben a részben vehetjük fel a nyávogást. Ha végére ért a kijelölt rész player-e, kezdi elölről (a **FIRST STEP**-től).
Az '**R**' billentyűvel ki kell választani, hogy melyik **TRACK**-en akarunk felvenni. (A **TKRx** felirat világít.)
A '**Q**' billentyűvel a ritmushibákat lehet kiegyenlíteni
'**0**' — nincs kiegyenlítés;
'**1**' — kiegyenlítés 1/16-ra;
'**2**' — kiegyenlítés 1/8-ra;
'**3**' — kiegyenlítés 1/4-re;
A megfelelő **TRACK**-en a **PATTERN**-ek címeit értelmesen kell beírni. Pl. ha egy **PATTERN** többször is szerepel a felvevő területben, akkor az utolsó ráírás marad meg, s összekeveredik a felvételünk. Ezzel a felvevővel célszerű az egyes **PATTERN**-eket külön felvenni, majd „kézzel" összerakni a zenét. Ja, a felvételt az '**F7**' megnyomásával indíthatjuk. Ismételt megnyomásra leáll a felvevő.

Nem maradt más hátra, mint a disk funkciók. Ezeket nem csak a fő szerkesztőből lehet hívni (akár csak a szerkesztőfunkciókat), de célszerű onnan.

TÁROLÁS (SAVE)

Először ki kell választani, hogy mit akarunk tárolni, a '**T**' billentyű többszöri nyomogatásával. Figyeljük a **TYPE** után lévő szöveget!

music+samples (**SM**-ben **complete song**)
Az egész zene+ a player tárolása (50-60 blokk);
steps only (**SM**-ban **only steps**)
Csak a **STEP**-eket tároljuk (és a **PATTERN**-eket is);
sound
A hangszereket tároljuk. Itt meg kell adni '**Y**', '**SHIFT+Y**'-nal, hogy hányadik hangszertől; '**U**', '**SHIFT+U**'-val, hogy hányadik hangszerig akarunk tárolni.
'**SHIFT+S**' után meg kell adni a nevet ('**$**' — directory, '**RETURN**' üres sorral — visszalépés.), majd a szerkesztő kimenti a kiválasztott részt.

TÖLTÉS (LOAD)

Itt ugyanazokat a beállításokat kell elvégeznünk, mint az előbb. (Helyesbítés: nem kell semmit beállítani, a program felismeri a kezdőcím alapján, mit tölt.) '**SHIFT+L**' után be kell írni a nevet ('**$**' — dir., magányos '**RETURN**' — kilépés), majd egy '**RETURN**' után már tölti is a program a file-t.

MEGJEGYZÉSEK

Ha egy zenedarabot (**music+samples**) kimentünk, **BASIC**-ből betöltés után **SYS 49152**-vel, vagy **$9FD0**-tól indíthatjuk. A **RM** file alapbeállításban **$7D00**-tól kezdődik, a **SM $A000**-tól. Mindkettő kb. **$CB00**-ig tart. Azt, hogy melyik **STEP**-et játsszuk le éppen, a **$C011**-es címen találja az érdeklődő.

DIGI EFFEKTEK BEÉPÍTÉSE (csak **RM 4**!)

Gondoljuk, sokan észrevették, hogy a **$F9**-től kezdődő **STEP**-ek **DIGI** száma inicializálás után előre megadott. Ezek felhasználásával digi effekteket építhetünk a zenénkbe, mintegy negyedik szólamként. A következőket kell tennünk:

- Digitalizáljunk be egy kívánt hangszert a kiválasztott hangon. A digitalizálás minél rövidebb legyen. Akár valamilyen beszédrészt is bedigitalizálhatunk. A digi effektekre szánt hely **$4000**-től kezdődik, és max. **$8FFF**-ig tart. Célszerű a lehető legmagasabb címre egymás után pakolni a hangzásokat, hogy minél kevesebb memóriát kelljen feleslegesen kimenteni. Egy zenében több effektet is használhatunk (max. 16-ot), de a memóriában ennyi általában nem fér el.
- A digitalizálás után töltsük be az **RM 4**-et, majd olvastassuk be a zenénket, amelybe be akarunk ültetni. Valahogy töltsük be a digi hangot (**Action Replay** segítségével célszerű, de a **music+samples**-ként is be lehet tölteni). Ezután néhány paramétert kell beállítani.
- Kezdjük azzal, hogy megnézzük, hol kezdődik a memóriában legalacsonyabban lévő digi (csak kerek címen lehet, mert az alsó byte-okat 00-nak veszi a program). Menjünk rá a **$0FB0**-os digire, majd '**RETURN**'. Az első byte-ra kell beírni az előbbi érték felső byte-ját. Innentől kezdve fog kimentődni a zene.
- Most még meg kell adnunk a digik tárolóhelyét. A **$9FB0**-os digi-ben ezt tehetjük meg. Menjünk rá, majd '**RETURN**'. Az itt lévő első két sor (16 byte) az egyes digik felső byte-ját kell, hogy tartalmazza. A következő 16 byte a megfelelő digik hosszának felső byte-ját várják.
- Ezután megírhatunk az úgynevezett szekvenciákat. Egy szekvencia **$20** byte-ot foglal el. Az első helye **$9220**-tól van, a másodiké **$9240**-től ... egészen

$9FFF-ig lehet szekvenciákat írni. Lépjünk bele valamelyik szekvenciába! Itt sorban meg kell adni, hogy melyik digik játszódjanak le. A felső byte a sebességet, az alsó a digi sorszámát jelenti.

- Már csak egy dolog van hátra: megadni, hogy melyik **STEP**-en melyik szekvencia játszódjon le. Ezt a **$9000**-es digi-ben tehetjük meg. **$9000**-től **$90FF**-ig minden **STEP**-nek megfelel egy byte. Itt a lejátszandó szekvencia kezdőcímének alsó byte-ját kell megadni. A 00 azt jelzi, hogy a digizés szüneteljen abban a **STEP**-ben.

Nézzünk egy példát. Tegyük fel, hogy bedigitalizáltunk egy dobhangot, amely a **$8100**-tól a **$8FFF**-ig tart. A zenébe való betétele:

- Először állítsuk át a **$0FB0**-nál a felső byte-ot **$81**-re, mert ez az egyetlen digink, s ez van a legalacsonyabban, csak innentől kell kimenteni a memóriát.
- Tegyük be a 0-ás sorszámú digibe a dobot. Léjünk be a **$9FB0**-ba, s az első sor első byte-jába írjuk be a digi kezdőcímét, a **$81**-et. A harmadik sor első byte-jába írjuk a digi hosszának (**$9000-$8100**= **$0E00**) a felső byte-ját (**$0E**). Ezzel a dobra a 0-ás sorszámmal hivatkozhatunk.
- Most írjunk egy szekvenciát, amelyben használjuk a 0-s digit:
  $9220 30 00 00 00 30 00 00 00
  $9228 30 00 00 00 30 00 00 00
  $9330 30 00 30 00 30 00 30 00
  $9338 00 00 00 00 00 00 00 00
- Már csak be kell tenni a szekvenciát valamelyik **STEP** digijébe. Pl.:
  $9000 20 00 20 20 00 00 00 00
  Ezzel a 0-ás, a 2-es, és a 3-as **STEP**-alatt meg fog szólalni a digi szekvencia.

Véleményünk szerint ez a legtöbbet tudó zeneszerkesztő(-család), amivel 64-es pályafutásunk alatt találkoztunk. (Lehet, hogy nincs is jobb.) A szerkesztő otthoni zeneírásra, hallgatásra, esetleg együtteseknek különböző effektek beírására kiválóan alkalmas. Még az egyes programok elejére a bevezetőkbe is bele lehet tenni, de akkor tuti, hogy után kell tölteni a programot. A játék közbeni melódiák, hanghatások megírására nem alkalmas, mert egy nagyobb lélegzetű programban nem engedhetjük meg, hogy a zene lefoglaljon kb. 20 Kbyte-ot az amúgy is kevés 64-ből. Sajnos ez így van. Még ha 3 hangjegyet is tartalmaz a „zene", a kimentésnél legalább 40-60 blokk. Jó szerkesztgetést!

• MOLNÁR ZSOLT

SCRIBBLE V2.10 *(Amiga)*

A **CygnusED** leírásában már említettük, hogy sok feladat ellátására egy alapkiépítésű Amiga képtelen. Nos ez nem egészen így van, ugyanis a **Scribble** készítőinek sikerült megvalósítani egy sor olyan funkciót, amit a **CED**-nél hiányolhattunk (helyesírás ellenőrzés, különböző karaktertípusok egyidejű használata stb.). A program egyedüli problémája, hogy a sebesség miatt szerkesztésre szinte alkalmatlan (legalább is **CED** után nehéz megszokni). Az ideális környezetet a két editor egyidejű alkalmazása jelenti, ugyanis szinte tökéletesen kiegészítik egymást.
Már első ránézésre is más rendszert láthatunk. A szöveg valamivel beljebb helyezkedik el, a mozgatásra is két hasáb szolgál (egy a vízszintes, és egy a függőleges helyváltoztatásra). A legalsó sorban egy piciny információs ablak kapott helyet. Itt üzeneteket láthatunk a következő sorrendben; (**Page**) aktuális oldalszám, (**Line**) sorszám (egy oldal kezdetben 54 sor), (**Column**) oszlopszám, és (**Action**) az éppen végrehajtott művelet neve (alapállapotban **edit**, azaz szerkesztés). A jobb alsó sarokban fellelhető kis négyzettel a szerkesztő keretet rugalmasan alakíthatjuk, akár bármilyen más ablakot. A menürendszer sokkal szegényesebb, csupán öt rövid részre tagolódik. A fontosabb parancsoknak itt is megvan a megfelelő billentyűzetkódjuk, hasonlóan a **CED**-hez az Amiga és egy karakter billentyű formájában. A szerkesztési folyamatot a képernyő bal felső sarkában található négyzettel fejezhetjük be. A kilépés hatására a le nem mentett állomány elvész!

PROJECT

ACHIEVE: A legfontosabb utasításokkal itt egy kicsit szokatlanul találkozhatunk. A töltést és mentést nem a megszokott kulcsszavakkal jelölték, sőt a két funkciót egy közös pontban helyezték el. Az „**Achieve**", azaz elérés parancs két alpontra tagolódik. A „**Documents**" a szerkesztő sajátos '**.doc**' kiterjesztésű állományait kezeli, míg a „**general**" bármely formátumot felismer. A két alpont azonban egy és ugyanaz, mert a DOS ablak jobb felső sarkában találhat „**Pattern**" két ('**.doc**' és „**ALL**") paraméterével szabadon ugrálhatunk a két mód között (csak „**Documents**" válsztása esetén). A „**Directory**" ablakban a periféria, vagy a lemez nevét adhatjuk meg (**Works!**, **DF0:**, **DF1:**, **DH0:** stb). Apropó a program pontos működéséhez szükséges, hogy a munkalemez, amin magát a **Scribble**-t és segédállományait elhelyezzük, '**Works!**' névre legyen keresztelve! Nos visszatérve, a megjelenő könyvtár mellett látható oszloppal keresgélhetünk a file-ok közt. A program a directory betöltése után automatikusan ABC sorrendbe rendezi az állományokat, s egyben feltünteti azok byte-ban mért hosszát és mentési időpontját. A „**Selection**" keretben határozhatjuk meg a kezelni kívánt álomány nevét. Ez történhet a listáról való kiválasztással, illetve saját kezű gépeléssel. Mindkét esetben a pointerrel a megfelelő helyre kell clickelnünk! A legalsó sorban sorakozó parancsok közül a „**Resume**"-mal fejezhetjük be ténykedésünket, míg a további három utasítással az előzetesen kiválasztott álomány állapotát befolyásolhatjuk; „**Get**" a file-t a szerkesztőmemóriába tölti, a „**Store**" elmenti az editált állományt, míg a „**Delete**"-tel törölhetünk. Lemezre íráskor a program ellenőrző kérdéseket tesz fel, illetve figyelmeztet, ha a kijelölt szöveg már létezik. Emellett egy szokatlan ablak is megjelenik; „**Enter optional comment**". Itt egy olyan megjegy-

zést raktározhatunk, amit később a directory-ban az időpont és a hossz helyén láthatunk. Azonban ezt csak a **Scribble** képes felismerni!

STATUS: Itt láthatjuk a következő menüpontban beállítható paramétereket:

PAGE-LENGT: A nyomtatott oldal sorokban mért hossza.

PAGE-OFFSET

TOP-MARGIN: A nyomtatott szöveg és a papír teteje közti távolság.

BOTTOM-MARGIN: A szöveg és a papír alja közti távolság.

LINE-LENGT: Egy képernyősor karakterekben mért hossza.

JUSTIFICATION: A hasábbkitöltés módja.

CHARACTERS USED: Az állományban eddig felhasznált karakterek száma.

CHARACTERS FREE: A puffermemória szabad részének byte-ban mért mérete.

WORD COUNT: Felhasznált szavak száma.

PAGE COUNT: Felhasznált oldalak száma.

SEARCH: A keresés sajnos nagyon gyengére sikeredett, modhatni primitív. Mindig csak az első olyan szót találhatjuk meg, amely megegyezik a begépelt alakkal. Ahhoz, hogy többet is felkutathassunk legalább az alakját kell módosítani annak a szövegrészletnek, amit a program megtalált.

REPLACE: Hatékony keresést inkább ezzel a paranccsal valósíthatunk meg. Amennyiben nem kívánjuk lecserélni a felkutatott szavakat, akkor az itt megjelenő ablakba ne írjunk semmit, vagy végülis mindegy, hogy itt mi szerepel. Ha változtatni akarunk, akkor ide írjuk azt a szót, amire le fogjuk cserélni a megtalált részeket. Az utasítás végrehajtásához szükséges szonban, hogy előzetesen a **„Search"** parancsnál kijelöljünk egy keresendő szócskát. Minden egyes megtalált szó utan négy lehetőségünk van;

1) A **„Skip"**-pel figyelmen kívül hagyva az inverz karakterekkel feltüntetett szót, folytathatjuk a kutatást.
2) **„Change"** segítségével lecserélhetjük a megadott új karakterfüzérre.
3) **„All"**-lal a szövegben fellelhető minden egyes azonos alakú szót lecserélünk az új stringre.
4) **„Quit"**-tel befejezhetjük a keresést.

ERASE: Törli a szerkesztett állományt.

OPEN: Ezzel a paranccsal egy új munkaterületet nyithatunk meg, amellett, hogy a régi állomány a memóriában marad. Erre a célra alapállapotban 16 kilobyte-ot jelölhetünk ki. A megfelelő szám megadásával ez módosítható.

CLOSE: Az ellentétes irányú folyamatot valósítja meg ez az utasítás. Figyelem, amennyiben bezártunk egy ablakot (ebben az esetben nem képernyő, hanem memória ablakról van szó), az ott tárolt szöveg elvész!

QUIT: Nemes egyszerűséggel így léphetünk ki a programból.

DEFAULTS

ACHIEVE: Teljesen azonosan működik a **„Project"** menüpontban tárgyalt lemezkezelő ponttal, azzal a különbséggel, hogy itt csak egy speciális file kezelésére van lehetőség, ami a képernyő speciális jellemzőit állítja be. Egy kis trükkel azonban lehetőség van arra, hogy bármit betölthessünk, éspedig; A **„Pattern"** opciónál állítsuk át az épp aktuális kiterjesztést **„All"**-ra, s innen már minden simán megy. Figyelem, az így betöltött file formátuma eltér a a szokványostól.

JUSTIFY: Ezzel az utasítással a szerkesztés során kialakuló hasáb feltöltésének módját határozhatjuk meg. Két állapota közül a **„ragged"** bal oldalra rendezi a szöveget, tehát normál editálásnál meghagyja azt úgy, ahogy a gépelés közben kialakul, míg a **„flush"** a két képzeletbeli margó között húzza szét a szöveget. Az így kialakuló üres teret szóközökkel tölti fel. Sajnos globális parancs lévén, nem lehet egy-egy block-ra külön vonatkoztatni!

LINE-LEN: Itt határozhatjuk meg egy sor hosszát, ami alapbeállításnál a nyomdai szabvánnyal egyezik meg (65). A szám módosítása esetén a program a sorokat automatikusan a képernyő közepére rendezi.

TABS: Meghatározható, hogy a tabulátor billentyű lenyomásakor a kurzor hány karakterpozíciót ugorjon a margóhoz képest.

INK/PAPER: A **„tinta"** illetve **„papír"** színbeállítása. A workbench-ben meghatározott négy lehetőség közül választhatunk.

PRINT: Ez az opció a nyomtatott szöveg minőségével és annak elhelyezkedésével foglalkozik. Azért kapott helyet ebben a menüben, mert egyike azoknak a paramétereknek, amelyek lementhetőek. Ezáltal elkerülhető, hogy minden egyes nyomtatás előtt hosszadalmas és fáradtságos beállítási munkákat kelljen végeznünk.

PRINT/PAGE-LENGT: Az oldal hosszát definiálja. Ennek segítségével közli a nyomtatóval, hogy egy-egy papíron hány sort jelentethet meg, valamint eszerint jeleníti meg a képernyő alján látható oldakat számláló kijelzőt is.

PRINT/TOP-MARGIN/BOTTOM-MARGIN: Az első sor kiírása és a papír teteje illetve alja közti távolság karaktersorban mérve.

FORMAT: Az IBM kompatibilis gépek és az Amiga közötti szövegállomány átvitelt segíti elő ez a lehetőség. Mint tudjuk, PC-n a sor végét két karakter jelzi. A 10-es ASCII kódú karakter (LF) a megszokott Return, amely Amigán a sor elejére viszi a kurzort, és egyet lép lefelé, míg PC-n csak az utóbbit hajtja végre. A 13-as kódú karakter (CR) működése Amigán teljesen megegyezik a 10-essel, így elegendő csupán az egyik használata. Ellenben, ha a szöveget eleve PC feldolgozásra tervezzük, akkor a lementés előtt állítsuk át az opciót CR+LF állásra, így a másik szerkesztőben nem kell minden sor végét külön 'CR' karakterrel ellátni.

PRINT

PREVIEW: A **Scribble** a nyomtatást egy sor hasznos paranccsal támogatja. Sok felesleges próbálkozástól és elpocsékolt papírtól kímél meg bennünket ez az opció. A printer által megjelenített szövegkép hű mását ezúton a képernyőn láthatjuk. A parancs kiadása után a program egy billentyű lenyomására vár. A megjelenítés mindig az állomány azon részé-

re vonatkozik, amely a kurzor pozíciója és a szöveg utolsó karaktere között foglal helyet.

LINEFEED: Nyomtató vezérlő utasítás, a papírt egy sorral feljebb lépteti. Csak akkor működik, ha a printer fogadóképes állapotban van. Ellenkező esetben a pufferben halmozódik fel más hasonló parancsokkal együtt, s a későbbiekben meglepetéseket okozhat.

GO: A parancs „**printer**" alpontja megindítja a nyomtatás műveletét, míg a „**file**" változat a kiírandó szöveget egy állományba menti el!

FORWARD: Ezzel az utasítással megszabadulhatunk a szerkezetben rekedt papírtól, mivel azt addig csévéli, míg az könnyűszerrel ki nem emelhető.

COPIES: A megjelentetett példányszámot állíthatjuk itt be 1-100-ig. Egy-egy oldal nyomtatása után a program vár a következő lap elhelyezésére.

SPACING: A papíron megjelenő sorok közti távolság szabályozható 1-9-ig.

SHEET: Ezzel a paranccsal meghatározható, hogy perforált papírral, azaz összefüggő láncolattal (**fanfold**), vagy egyedülálló A4 lapokkal dolgozunk (**single**).

TEXT

EDIT: A „**Text**" menüpontban elhelyezett opciók hatásának megszüntetésére és az eredeti állapot helyreállítására szolgál ez a parancs. Egyébként az itt bekért művelet neve a kép alján látható kis ablakban **action** címszó alatt jelenik meg. Minden egyes parancs külön pointerrel rendelkezik (**copy** — kamera, **style** — töltőtoll).

A szerkesztő üzemmód helyreállítását egy ferde ecset jelzi.

COPY: Egy block kijelölését és memóriában történő tárolását valósíthatjuk meg. A behatárolás két módon történhet;

1) Megnyomjuk a bal egér gombot a kívánt kezdőkarakternél, majd azt nyomvatartva mozgunk bármerre (akár felfelé is), és akkor engedjük el, amikor a megkívánt területet kijelöltük.
2) Ugyancsak a bal gombot nyomjuk meg, de rögtön ezután a jobbot is. Ekkor automatikusan megmarad a behatárolást segítő elszíneződés, amit bármerre növelhetünk, s a kijelölés végén újra a bal gombot kell megnyomni. Egymás után akár több tömböt is meghatározhatunk, de a későbbi felhasználás szempontjából a tömbök az utolsó kivételével érvényüket vesztik!

CUT: Ez a parancs a törlést valósítja meg. A kijelölt block eltűnik a képernyőről, azonban a „**Copy**" utasításhoz hasonlatosan tárolódik a block pufferben.

PASTE: A kijelölt kezdőpontra helyezi a memóriában raktározott szövegrészletet.

STYLE: Itt határozhatóak meg a különféle karakterstílusok és azok használati területe. A különböző kiemeléseket 4 stílusjellegből válogathatjuk össze: (**Plain**) normál, (**Bold**) vastag, (**Underline**) aláhúzott, és (**Italic**) döntött. Természetesen a különböző kombinációk közül egyesek logikusan nem lehetségesek; pl a normál nem szerepelhet együtt egyik elemmel sem. Az egyes stílusok beállítása után nem a megszokott módon juthatunk az eredeti állapotba, hanem a „**Plain**" beállításával.

SPELL: Angol szöveg szerkesztése közben nagy segítséget nyújt ez a parancs. A kijelölt terület helyesírását ellenőrzi. Azonban megjegyzendő, hogy szükséges hozzá egy szótárfile-t tartalmazó '**DICT**' névre hallgató lemez. Amenniben ez nincs, marad az utolsó menüpont, melynek segítségével szövegünket segédlemez nélkül is helyesbíthetjük.

SPELL

Ez az utolsó opció teljes egészében a helyesírás ellenőrzésével foglalkozik. Nagyon lényeges, hisz gyakran szükségünk van arra, hogy valaki leellenőrizze egy-egy fontos levelünk, vagy esetleg angol házi feladatunk helyességét. Sajnos ez a funkció a megfelelő szótárfile hiányában magyar szövegre nem alkalmazható. Viszont angolul utána nézhetünk egy-egy szó (**word**), a képernyőn fellelhető szöveg (**window**) illetve a teljes állomány (**document**) korrekt írásmódjának. A pointerrel kijelölt karakterlánc ellenőrzésekor a program a lemezen keresni kezdi magát a szót, s ha megtalálja, ha nem, feltünteti azokat a hasonló alakú szavakat, melyek lehetségesek az adott szituációban. Ekkor három lehetőség közül választhatunk;

1) **Cancel**, azaz elfelejtjük az egészet.
2) **Learn**, tehát a szótárral megtaníttatjuk az újonnan talált és még ismeretlen szót. Ezt óvatosan kell kezelni! Vigyázzunk arra, hogy minden sületlenséget ne tároljunk el a szótárfile-ban, mert az a későbbiekben használhatatlanná válhat.
3) **Relace**-szel felcserélhetjük az ablakban megjelenő és kiválasztott szavak bármelyikével. A képernyőn található szövegrészlet ellenőrzésekor a program csupán azokat a karaktersorokat jelöli meg, amelyeket nem képes azonosítani. A művelet után egyik menüpont sem használható, csak az első billentyű megnyomása után.

A teljes dokumentum átnézésekor a szerkesztő a szöveget elejétől a végéig szavanként nézi át. Minden egyes ismeretlen szónál a következő lehetősegeink vannak;

1) „**Skip**" és „**Ignore**"-ral folytathatjuk a műveletet.
2) „**Learn**"-nel az előbb említett módon megtaníthatjuk az új szót.
3) A „**Guess**" parancs kiadásakor a szóellenőrzésnél megismert ablakban találjuk magunkat, ahol hasonló szavak közül válogathatunk.
4) „**Correct**" hatására a megjelenő keretben begépelhetjük a string helyes alakját.
5) „**Quit**"-tel abbahagyhatjuk a teljes műveletsorozatot.

A **Scribble! CygnusEDidorral** történő egyidejű használatával kiváló fejlesztői környezetet valósíthatunk meg. Ugyan vannak bizonyos kellemetlen mellékhatások, mint pl. a két szövegformátum gyenge kompatibilitása, valamint az ékezetes szövegfeldolgozás eltérése, ennek ellenére ez utóbbi program igényesebb layout technikájának és fejlettebb nyomtató kezelésének köszönhetően jelen van a legjobb Amigás szövegszerkesztők között. Azonban nem titok, hogy a legtökéletesebb megoldást az jelentené, ha a két editor pozitív tulajdonságait a későbbiekben egy harmadik igényesebb szerkesztő egyesítené.

● **JEAN**

SMON C000! *(C64)*

A 1000
Assemblálás. Megjelenik az első cím ($1000) és írhatjuk a programot. Ha programírás közben 'F'-et írunk, akkor kilistázza az eddig beírt programot és lehet javítani.
B 1000 1FFF
BASIC data sorokba rendez **1000**-től **1FFF**-ig. BASIC-ben listázható.
C aaaa bbbb cccc dddd eeee
aaaa-bbbb átírandó ugrások tartománya.
cccc átírás kezdőcíme.
dddd-eeee eredeti program kezdő és végcíme. Áthelyezi a tár tartalmát, átírja az ugráscímeket a megadott tartományokon belül.
D 1F3A
Disassebmlálás **1F3A**-tól, javítani is lehet.

F — Keresés.

F 2D 4E, 1000 3FFF
Keresendő byte-ok (vessző kötelező!), kezdőcím, végcím.
FA 1A 1000 3FFF
Abszolút címzések keresése (abszolút cím, kezdőcím, végcím).
FZ 1, 1000 3FFF
Zérólapos címzések keresése (zérócím, kezdőcím, végcím).
FI 1*, 1000 3FFF
Implicit címzések keresése (implicit címzés: az utasítást követő byte a következő operandus); implicit cím, kezdőcím, végcím.
FT 1000 3FFF
Nem értelmezett utasításokhoz. Kezdőcím, végcím.

G 40F3
Programindítás **40F3**-tól.

I 01 — Perifériaválasztás. Magnóval dolgozik.
I 08 — Perifériaválasztás. Floppy-val dolgozik.

K 100F — Ascii listát ad (átírni is lehet) **100F**-től.
K 100F 4000
Ascii listát ad (átírni is lehet) **100F**-től **4000**-ig (a közbenső címeket kiírja).

L "név"
A **"név"** nevű programot betölti az eredeti helyére az aktuális perifériáról.
L "név",3FF0
A **"név"** nevű programot betölti **3FF0**-ra az aktuális perifériáról.

M 10F8
Memórialistát ad a megadott címtől (átírni is lehet) hex-dumpban.

O 1000 1FFF A0
Az **1000-1FFF** tartományt feltölti **A0** értékkel.
P xx — Printerbeállítás **xx**-re. (Default: 04)

R — Regisztereket listáz, átírni is lehet.
S "név",1000,3FFF
Az **1000-3FFF** tartományt kimenti **"név"** néven az aktuális perifériára.

TS 1000 3A00
A program **1000**-n elindul, és **3A00**-n megáll.
TW 1000
Lépésenként futtat **1000**-től.

V
Átírja az ugráscímeket, paraméterezést lásd a 'C' parancsnál.
W 1000 3FFF B000
Tárolóterület áthelyezése **1000-3FFF** tartományból **8000**-tól kezdve.

X — Kilépés BASIC-be.

= 4000 8000
A **4000** kezdőcímű és a **8000** kezdőcímű program között összehasonlítást végez. A nem egyező címeket kiírja.
? 3F00 +/— 00FF
Két négyjegyű hexadecimális szám összeadása vagy kivonása, ha az eredmény kisebb **00FF**-nél, akkor kiírja binárisan is (hexán és decimálison kívül).
XXX
Decimálisból számol. Ha **XXX** 0-255 között van, hexában, binárisban és decimárisban írja ki. Ha **XXX** 256-65535 között van, akkor hexában és decimálisan írja ki.
% XXXXXXXX
Binárisból számít, a szám csak 8 nyolc helyiértékű lehet. Eredmény kiírva hexában és decimálisan.
$ XXXX
Hexából számít. Ha a szám kétjegyű, akkor bináris, decimális a kiírás, ha a szám négyjegyű, akkor hexa és decimális.

Z — Floppy parancsok.
R — olvas (**read**);
W — ír (**write**);
Javításhoz használható.
X — kilépés;
***R 14 11** — beolvassa a **14**-es track **11**-edik szektorát;
***R** — a következőnek láncolt blokk beolvasása;
***W 10 15** — kiírja, a blokkot a **10**-es track **15**-ös szektorába;
***W** — kiírja a blokkot oda, ahonnan beolvastuk;
***M** — az előzőleg beolvasott blokkot elölről kezdi;
'**Run/Stop**' — Kilépés az adott üzemmódból.
'**Shift+betű**' — Nyomtatóra írja a megfelelő betűt.
Memóriavizsgálatnál a '**C=**'-t folyamatosan nyomva lassítható, '**SPACE**'-re egyenként lép. Bármely más billentyű megnyomására a listázás leáll, mégegyszeri gombnyomásra továbbindul.

• **TURCSÁNYI TAMÁS, Hort**

SPRITE + GRAPHIC BASIC *(C64)*

Ez egy 58 blokk hosszú program, amely 93 különböző BASIC utasítással bővíti a meglévőeket.

40X25-ÖS GRAFIKA

- **AT X,Y string** — kiírja a szöveget;
- **SET c, f, x, y** — kiír egy kódot;
- **FSET f, x, y** — kiszínez egy helyet;
- **ZSET c, x, y** — kiír egy kódot;
- **COLOUR keret, háttér** — színbeállítás;
- **CURSOR f** — színbeállítás;
- **FILL x, y, x, y, c, f** — feltölt egy kóddal;
- **ZFILL x, y, x, y, c** — feltölt egy kóddal;
- **INV x, y, x, y** — invertál;
- **FFILL x, y, x, y, f** — színez egy területet;
- **UP/DOWN/LEFT/RIGHT x, y, x, y** — scrolloz;
- **VEC** — bekapcsolja az új interruptot;
- **OLDVEC** — visszakapcsol;
- **B/G/BG FLASH f, f, speed** — keret és/vagy háttér villogtatása;
- **FOFF** — kikapcsolja a villogtatást;
- **FLASH f, f, f** — minden adott színű jelet villogtat;
- **OFF** — kikapcsolja ezt;

SPRITE-ok

- **SCLR cím** — törli a spriteblokkot;
- **SRVS cím** — invertálja a spriteblokkot;
- **BMOVE cím, cím** — másol;
- **SON sn** — bekapcsolja a sprite-ot;
- **SOFF sn** — kikapcsolja;
- **SBLOCK sn, block** — sprite-hoz rendeli a mátrixát;
- **SMODE sn, modus**;
  - **0** = multicolor;
  - **1** = normál;
- **SCOLOUR sn, f** — sprite-ot színez;
- **MCOLOUR f, f** — multi sprite-ot színez;
- **SPRIOR sn, modus**;
  - **0** = háttér előtt;
  - **1** = háttér mögött;
- **X/Y EXP sn, modus**;
  - **0** =normál;
  - **1** = nyújtott;
- **SSET sn, x1, y1** — sprite pozicionálás;
- **S UP/DOWN/LEFT/RIGHT sn, c** — c pixellel eltol;
- **SPLOT cím, x1, y1, m1, m2** — sprite rajzolás;
  - **m1 = 0** — normál sprite;
    - **m2 = 0** — töröl;
    - **m2 = 1** — rajzol;
    - **m2 = 2** — invertál;
  - **m1 = 1** — multi sprite;
    - **m2 = 0** — töröl;
    - **m2 = 1** — 1. sz1n;
    - **m2 = 2** — 2. szín;
    - **m2 = 3** — 3. szín;
- **DESIGN cím, y1, m1, string**;
  - **m1 = 0** — normál sprite;
    24 jel a stringben:
    - **A** — rajzol;
    - **B** — üres;
    - **I** — invertál;
    - **.** — töröl;
  - **m1 = 1** — multi sprite;
    12 jel a stringben:
    - **A** — 1. szín;
    - **B** — 2. szín;
    - **C** — 3. szín;
    - **D** — üres;
    - **I** — invertál;
    - **.** — töröl;
- **SCORD sn, vx, vy** — megadja a sprite helyát vx és vy változóban;
- **SMOVE sn, x2, y2, x2, y2, lépésköz, speed** — mozgatja a sprite-ot;
- **MOVETO sn, x2, y2, lépésköz, speed** — scrollozza a sprite-ot;
- **R UP/DOWN/RIGHT cím**;
- **XMIR m1, cím** — tükröz;
- **YMIR cím** — tükröz;
- **TURN m1, cím** — 180 fokkal elfordít;
- **ROTR cím** — 90 fokkal jobbra;
- **ROTL cím** — 90 fokkal balra;
- **DETECT modus**;
  - **0** = törli a sp-sp ütk.
  - **1** = a sp-háttér ütk.

NAGYFELBONTÁSÚ GRAFIKA

- **HRG pont, háttér** — hires gr. bekapcs.
- **NRM** — normál képernyő;
- **CLS** — képernyő törlés;
- **MULTI f, f, f** — multi gr. bekapcs.
- **MODE modus**;
  - **hires 0** = töröl;
  - **hires 1** = rajzol;
  - **hires 2** = invertál;
  - **multi 0** = töröl;
  - **multi 1** = 1. szín;
  - **multi 2** = 2. szín;
  - **multi 3** = 3. szín;
  - **multi 4** = invertál;
- **GCOLOUR pont, háttér** — (hires);
- **GCOLOUR f, f, f** — (multi);
- **PLOT x3, y3** — egy pontot rajzol;
- **DRAW x3, y3** — utolsó pontból vonalat húz;
- **LINE x3, y3, x3, y3** — vonalat húz;
- **REC x3, y3, x3, y3** — téglalapot rajzol;
- **BLOCK x3, y3, x3, y3** — teli téglalap;
- **ANGL x3, y3, rx, ry, w** — ellipszis;
- **ARC x, x, rx, ry, sw, ew, w** — ív;
- **GPRINT string** — grafikus képre ír az utolsó pozíciótól!
- **GSAVE 8, string** — nagyfelb.gr. tárolás;
- **GLOAD 8, string** — A LED VILLOG!

EDITOR PARANCSOK

- **FKEY fn, string** — funkcióbillentyű def.
- **DISP** — funkcióbilletve lista;
- **PAGE sorszám** — 10 basic sor listája;
- **MOVE** — a következő 10 sor;
- **BACK** — az előző 10 sor;
- **OLD** — a NEW-t után;
- **DUMP** — változók listája;

ARRAY tömbnév — tömb listája;
MEM — a memória felosztása;
MERGE string, 8 — a memóriában kisebb sorszámú kell legyen!
ZSAVE 8, stirng, sortól, sorig
ZLOAD sortól, felülír, string, 8
DEL sortól, sorig — töröl;
HELP — Basic V2.0 utasítások;
@HELP — S+G Basic utasítások;
FIND utasítás — a sor számát adja;
AUTO sorszám, lépés
TRACE — nyomkövetés be;
RETRACE — nyomkövetés ki;
ERROR
COLD — S + G hidegindítás;

STRUKTÚRÁLT UTASÍTÁSOK
REPEAT:...:UNTIL feltétel
CASE feltétel THEN... ELSE
AGAIN ...: ELSE ... — még egyszer az utolsó CASE feltétel
JUMP címke — ugrás;
LABEL címke — ide;
CALL címke — szubrutin;
SUBEND — CALL vége;

FÜGGVÉNYEK
XCORD (mindegy) — a kurzor y koordinátája;
YCORD (mindegy) — a kurzor y koordinátája;
CODE (x), y — képernyőkód;
FARB (X), y — színkód;
STICK (n) — joystick állása;
n = 0 — port 2;
n = 1 — port1;
CHECK (0) sn
= 1 — ha ütközött;
= 0 — ha nem ütközött;
CHECK (1) sn
= 1 — ha háttérrel ütközött;
= 0 — ha nem ütközött;
TEST (mindegy) x3, y3 — nagyfelbontásban;

A PARAMÉTEREK JELENTÉSE
x — 0-39
y — 0-24
f — 0-25 (szín)
c, block — 0-255
cím — 32768+64*sprite szám
speed — 1-255 (1/10 sec)
sn — 0-7 (sprite szám)
x1 — normál 0-23
x1 — multi 0-11
y1 — 0-20
x2 — 0-511
y2 — 0-255
x3 — normál 0-319
x3 — multi 0-159
y3 — 0-199
w — 0-360 (szög)
fn — 1-12 (funkcióbillentyű)
fn — 9-12 (C= billentyűvel)

GPRINT KÓDOK

1	CTRL+A — x irányú betűnagyítás;
2	CTRL+B — x irányú kicsinyítés;
3	CTRL+C — y irányú betűnagyítás;
4	CTRL+D — y irányú kicsinyítés;
22	CTRL+V — kurzor 1 pixel balra;
16	CTRL+P — kurzor 1 pixel jobbra;
15	CTRL+O — kurzor 1 pixel fel;
21	CTRL+U — kurzor 1 pixel le;
157	bal — bal;
29	jobb — jobb;
145	fel — fel;
17	le — le;
19	HOME — home;
147	CLR — clear;
13	CTRL+M — carriage return;
14	CTRL+N — kisbetű;
142	nincs — nagybetű;
18	CTRL+RVS/ON — RVS on;
146	CTRL+RVS/OFF — RVS off;
6	CTRL+F — 0 írásmód;
7	CTRL+G — 1 írásmód;
10	CTRL+J — 2 írásmód;
11	CTRL+K — 3 írásmód;
12	CTRL+L — 4 írásmód;

MEMÓRIAFELOSZTÁS
0000-0400 — mint a kézikönyvben
0401-6FFF — Basic- ram
7000-7FFF — editor és struktúrált utasítások
8000-83FF — video-RAM
8400-87FF — sprite-blokk 16-31
8800-9FFF — blokkgr. és sprite utasítások
A000-BFFF — HRG
C000-CFFF — HRG utasítások
D000-DFFF — nem használt
E000-E7FF — HRG színtároló

• POGONYI ZSOLT

SpV - CoV katalógus

1942 (SpV 25)
3D MESSAGE MAKER (Évk'92/64)
4x4 OFF ROAD RAC. (ÉVK'91/64)
688 ATTACK SUB (ÉVK'91/A,PC)
A NINJA KÜLDETÉSE (ÉVK'91/+4)
A VÁR KINCSE (CoV 23/+4)
A-07 (CoV 5/+4)
A-10 TANK KILLER (ÉVK'91/A,PC)
ABC MONDAY FOOTB. (Évk'92/64)
ACADEMY (SpV 5)
ACE (CoV 25/64)
ACTION REPLAY MK III. (Évk'92/A)
ACTION REP. MK V-VII. (Évk'92/64)
AFTER THE WAR (SpV 23)
ALIENS (SpV 15)
ÁLOM ÉDES ÁLOM (ÉVK'91/+4)
ALVILÁG URA (CoV 16/64)
AMAUROTE (SpV 21)
ANDY CAPP (ÉVK'91/64)
ANNALS OF ROME (ÉVK'91/64)
ANOTHER WORLD (CoV 28)
ANTIRIAD (SpV 13)
APOLLO 18 MISSION (Évk'92/64,A)
ARCANA (CoV 9/64)
ARCHIPELAGOS (CoV 2/A)
ARROW OF DEATH I. (CoV 25/+4)
ARTHUR QUEST FOR EXCAL. (CoV 23/A)
ASYLUM (CoV 20-21/64)
ATHENA (SpV 19)
ATOMIC POWER (Évk'92/64)
AUTODESK ANIMATOR (Évk'92/PC)
AZTEC TOMB (CoV 24/64)
BARBARIAN 3 (ÉVK'91/64)
BARD'S TALE II. (CoV 15/64)
BARD'S TALE III. (CoV 11/64,+4), (CoV 13/64), (CoV 20-21/64,A), (ÉVK'91/64,+4)
BARRY McG'S BOXING (CoV 26/64)
BASKET MANAGER (Évk'92/64,A)
BAT'90 (CoV 18/64)
BATMAN - JOKER/P. (CoV 2/64,A)
BATMAN - THE MOVIE (CoV 4/64)
BATTLE CHESS (CoV 4/64)
BATTLE CHESS II. (CoV 23/A,PC)
BATTLE COMMAND (Évk'92/64,A,PC)
BATTLES NAPOLEON (CoV 23/64)
BATTLETECH (Évk'92/64,A,PC)
BEACH HEAD (SpV 12)
BEACH VOLLEY (CoV 4/A)
BEDLAM (SpV 25)
BERKS 3 (CoV 3/+4)
BEVERLY HILLS COP (ÉVK'91/64,A)
BEYOND THE ICE PAL. (SpV 17)
BIG GAME FISHING (CoV 27/A)
BILL & TED'S EXCEL. ADVENTURE (Évk'92/64,A)
BIO CHALLENGE (CoV 8/A)
BLINKY'S SC. SCHOOL (ÉVK'91/64)
BLOODWYCH (CoV 12/A)
BLUE ANGELS (ÉVK'91/64,A,PC)
BOBO (CoV 8/64)
BÖLCSEK KÖVE (CoV 10/+4)
BOOMBY ADVENTURE (CoV 17/+4)
BORROWED TIME (CoV 8/64/+4), (CoV 9/64,+4)
BOSSZÚ (CoV 8/64,+4)
BOX MANAGER (CoV 13/64)
BRAINSTORM (SpV 18, SpV 20)
BRIDGEHEAD (CoV 10/+4)
BRUCE LEE (SpV 9)
BUCCANEER (ÉVK'91/64)
BUCK ROGERS (CoV 13/64,A,PC), (CoV 15/64,A,PC), (CoV 25/64,A,PC)
BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW (CoV 3/64)
BUGGY BOY (SpV 19)
BUSHBUCK (Évk'92/PC)
BUSHIDO (CoV 16/64)
CADAVER 2 — THE PAYOFF (Évk'92/A)
CAPTAIN BLOOD (ÉVK'91/64,A)
CAPTAIN FIZZ (CoV 23/+4), (CoV 25/+4)
CAPTURED (ÉVK'91/64)
CARMEN SANDIEGO (ÉVK'91/64,A,PC)
CARMEN SANDIEGO 3. (CoV 11/64,A/L)
CARRIER COMMAND (CoV 12/64,A)
CARTHAGE (CoV 14/A)
CASTLE DRACULA (CoV 25/+4)
CASTLE MASTER (CoV 13/64,A)
CASTLES (CoV 24/A,PC)
CAULDRON II. (SpV 5)
CAVE GUENNIE (CoV 23/+4)
CENTURION (CoV 16/A)
CHAMBERS OF SHAOLIN (ÉVK'91/64)
CHAMONIX CHALLENGE (ÉVK'91/64)
CHAMPIONS OF KRYNN (CoV 11/64,A,PC), (CoV 25/64,A,PC) (CoV 28/64,A,PC)
CHAOS (SpV 17)
CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER (CoV 7/64)
CIRCUS ATTRACTIONS (CoV 16/64)
CLUE M. DETECTIVE (CoV 19/64)
CLYSTRON (CoV 28/64,A)
CODENAME MAT (SpV 12)
COLOSSUS 4.0 CHESS (SpV 10)
CONQUEST OF CAMELOT (CoV 18/A)
COPS'N ROBBERS (CoV 11/+4)
CREATE WITH GARFIELD (Évk'92/64)
CREATURES (Évk'92/+4)
CREATURES 2. — TORTURE TROUBLE (Évk'92/64,A)
CRIME TIME (CoV 22/64,A)
CRYSTALS OF ARBOREA (CoV 24/A) (Évk'92/A)
CSAVARGÁS A GOMBÁK BIRODALMÁBAN (ÉVK'91/+4)
CURSE OF RA (CoV 13/64)
CURSE OF THE AZURE BONDS (CoV 8/64), (CoV 20-21/64)
CYBERNOID (SpV 16)
CYCLONE (SpV 17)
CYGNUS ED PROFESSIONAL EDITOR V2.0 (Évk'92/A)
DALLAS QUEST (CoV 13/A)
DAN DARE (SpV 21)
DAN DARE II. (SpV 13, 15)
DANGER FREAK (CoV 6/64)
DARK SIDE (CoV 4/64)
DEATH KNIGHTS OF KRYNN (CoV 23/64,A,PCÖ
DEATH WISH 3 (SpV 11, SpV 19)
DEFENDER OF THE CROWN (CoV 20-21/64, +4)
DEJA VU (CoV 9/64,A)
DEJA VU II. (CoV 20-21/A)
DELI COMPACKER (ÉVK'91/+4)
DELTA WING (SpV 10)
DEMO DEMON (CoV 19/64)
DEMO MAKER (Évk'92/64)
DEMON'S KISS (Évk'92/64)
DÉMONOK BIRODAL. (CoV 12/+4)
DEMONS DOM (CoV 19/+4)
DEVIANTS (SpV 19)
DIE HARD (ÉVK'91/64)
DIGITAL SYSTEM (Évk'92/+4)
DIR MASTER (CoV 19/64)
DIRTY (Évk'92/64)
DISKTOLVAJ (CoV 16/64)
DIZZY (CoV 6/64)
DIZZY (SpV 13)
DIZZY II. (CoV 6/64), (CoV 9/A)
DIZZY III.FANTASY WLD. (SpV 24)
DIZZY III. (CoV 8/64)
DIZZY IV. (CoV 14/64)
DOOMDARK'S REVENGE (CoV 20-21/64), (CoV 23/64)
DOUBLE TAKE (SpV 10)
DRACONUS (ÉVK'91/64)
DRAGON SPIRIT (SpV 25)
DRAGON'S LAIR (CoV 3/A)
DRAGONWARS (CoV 10/64), (ÉVK'91/64,A)
DRAKULA ADVENTURE (CoV 28/64)
DRILLER (CoV 7/64,+4)
DRILLER (SpV 17)
DROL (Évk'92/+4)
DUCK TALES (CoV 10/64)
DUN DARACH (SpV 14)
DUNGEON MASTER (CoV 6/A)
DVEIDIM V1.0 (Évk'92/64)
EAST CALLING WEST (CoV 25/+4)
ELITE (CoV 1-8/64,+4,A), (CoV 14/A), (ÉVK'91/+4)
ELITE (SpV 11)
ELVARÁZSOLT KASTÉLY (CoV 17/+4)
ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK (Évk'92/64,A,PC)
ELVIRA II. - THE JAWS OF CERBERUS (Évk'92/64,A,PC)
EMLYN HUGH.SOCC. (CoV 19/64)
ENDURANCE (SpV 16)
ENIGMA (CoV 17/+4)
EQUINOX (SpV 7)
ERIK THE VIKING (CoV 19/+4)
ESCAPE FROM DRILL (CoV 2/64)
ESKIMO GAMES (Évk'92/64)
ETERNAL DAGGER (Évk'92/64)
EVERYONE'S A WALLY (SpV 24, SpV 25)
EXCALIBUR SWORD OF KINGS (SpV 25)
EXOLON (SpV 15)
EXTASY (CoV 24/+4)
EXTERMINATOR (CoV 14/64,A)
EYE OF BEHOLDER (CoV 19/A), (CoV 20-21/A)
F-1 MANAGER (CoV 14/64)
F-14 TOMCAT (CoV 5/64)
F-15 STRIKE EAGLE (CoV 20-21/A)
F-16 COMBAT PILOT (CoV 15/64,A)
FACE OFF HOCKEY (Évk'92/A)
FAIRLIGHT (SpV 25)
FALCON (CoV 5/A), (CoV 6/A)
FERNANDEZ MUST DIE (SpV 21)
FIGHTER BOMBER (CoV 14/64)
FINAL CARTRIDGE III. (ÉVK'91/64)
FINDERS KEEPERS (CoV 13/+4)
FIRE KING (CoV 13/64), (CoV 14/64)
FIRMBASE (CoV 20-21/+4)
FISH (CoV 14/64), (CoV 15/64)
FIST II. (SpV 5)
FLASH GORDON (CoV 19/+4)
FLIGHT SIMULATOR 2. (CoV 26/64,+4)
FLINTSTONES (ÉVK'91/64)
FLINTSTONES 2 (SpV 15)
FOGD A PÉNZT ÉS FUSS (CoV 24/+4)
FOOTBALL CHAMPION (CoV 18/64)
FOOTBALL MANAGER (CoV 24/64)
FOOTBALL MANAGER (SpV 17)
FOOTBALLER OF THE YEAR (CoV 7/+4), (CoV 17/+4)
FOOTBALLER OF THE YEAR 2. (CoV 24/64)
FORGOTTEN WORLDS (CoV 2/64)
FRANKIE (CoV 8/64)
FREDDY HARDEST (SpV 16, SpV 17)
FRIGYLADA (Évk'92/64)
FUTURE COMPOSER (Évk'92/+4)
FUTURE KNIGHT (CoV 22/64,+4)
FUTURE WARS (CoV 8/A)
GAMEBASIC (ÉVK'91/64)
GAMES CREATOR (CoV 6-7/+4)
GAMES DESIGNER (ÉVK'91/+4)
GARFIELD (SpV 14)
GARFIELD - WINTER'S TAIL (CoV 4/A)
GATEWAY CORPORATION (CoV 28/A,PC)
GATEWAY TO APSHAI (CoV 20-21/64)
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (CoV 24/64,A,PC)
GENGSZTER (CoV 18/+4)
GEYSHA (CoV 14/A), (CoV 22/A,PC)
GHOSTBUSTERS II. (SpV 23)
GIGA CAD (Évk'92/64)
GILDED AGE (CoV 22/64)
GODFATHER (Évk'92/64)
GORDIAN TOMB (ÉVK'91/64)
GRAPHICS DESIGNER (ÉVK'91/+4)
GREAT COURTS (Évk'92/64)
GREMLINS (CoV 15/+4)
GUADALCANAL (CoV 14/64)
GUNFRIGHT (SpV 5, 5)
GUNRUNNER (SpV 22)
GUNSHIP (CoV 5/64,A)
H.C.S. PACKER (ÉVK'91/+4)
HAJÓTÖRÖTT (Évk'92/+4)
HALÁLLABIRINTUS (CoV 25/+4)
HALÁLLABIRINTUS 2. (CoV 27/+4)
HARD DRIVIN' (CoV 6/64)
HEART OF CHINA (Évk'92/A,PC)
HEARTLAND (SpV 14)
HEATHROW RADAR (SpV 13)
HEATSEEKER (CoV 16/64)
HEAVY METAL (ÉVK'91/64)
HEAVY ON THE MAGICK! (SpV 21, SpV 22, SpV 25)
HERO QUEST (CoV 20-21/64,A)
HERO QUEST 2. (CoV 22/64,A)
HERO'S QUEST (ÉVK'91/A,PC)
HEROES OF THE LANCE (CoV 13/64)
HEROES OF THE LANCE (SpV 25)
HŐS LOVAG (CoV 13/+4)
HEXENKÜCHE (CoV 18/+4)
HIGHWAY ENCOUNTER (SpV 10)
HIRES MASTER (ÉVK'91/64)
HOBBIT (CoV 13/+4)
HOLIDAY IN SUMARIA (SpV 20)
HOLLYWOOD POKER (CoV 14/+4)
HOLLYWOOD POKER PRO (Évk'92/64)
HOSTAGES (CoV 4/64)
HOW TO BE A COMPLETE BASTARD (SpV 19, SpV 20, SpV 25)
HUNDRA (SpV 20)
HYDROFOOL (SpV 6)
HYPA BALL (CoV 19/64)
IDŐLABIRINTUS (CoV 14/+4), (CoV 23/+4)
IDŐUTAZÓ (CoV 17/+4)
IMAGINATION (CoV 26/64)
INDIANA JONES III. (CoV 5/A)
INDIANA JONES IV — THE FATE OF ATLANTIS (CoV 27/A,PC)
INKÁK KINCSE (CoV 19/+4)
INTO THE EAGLE'S NEST (CoV 10/64) (CoV 28/+4)
INTRO MAKER (Évk'92/64)
INVICIBLE (CoV 17/+4)
J.A.'S RALLY SPEEDWAY (CoV 18/64)
JACK CHARLTON'S MATCH FISHING (SpV 16)
JACK THE NIPPER (SpV 2)
JAI ALAI (Évk'92/64)
JAWS (CoV 23/64)
JETSONS (CoV 20-21/A)
JINXTER (CoV 26/64)
JOAN OF ARC (CoV 1/A), (CoV 2/A)
JOE BLADE (SpV 19)
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL (Évk'92/64,A)
JOURNEY (CoV 3/A)
KAZIK & THE GHOSTS (CoV 4/+4)
KÁZMÉR A MACSKA (CoV 17/+4)
KÍSÉRTET KASTÉLY (CoV 17/+4)
KENDO WARRIOR (CoV 25/64)
KENNY DALGLISH'S SOCCER MANAGER (CoV 3/64)
KIDNAP (SpV 19)
KINCSVADÁSZ (ÉVK'91/+4)
KING'S BOUNTY (CoV 11/64), (CoV 14/64), (CoV 20-21/64)
KING'S BOUNTY — IV. SZINT: SAHARIA (Évk'92/64,A,PC)
KING'S QUEST III. (CoV 22/PC)
KING'S QUEST IV. (CoV 7/A), (CoV 9/A)
KING'S KEEP (SpV 11)
KINGDOMS OF ENGLAND (CoV 10/A)
KINGS OF THE BEACH (CoV 11/64)
KIRALYLANY (Évk'92/+4)
KNIGHT LORE (CoV 22/64)
KNIGHT TYME (SpV 10)
KNIGHTMARE (SpV 20)
KNIGHTS OF LEGEND (CoV 17/64)
KRISTAL (CoV 3/A)
KUDI 64 (ÉVK'91/64)
LARRY II. (CoV 10/A)
LARRY III. (CoV 10/A), (CoV 11/A)
LASER SQUAD (CoV 28/+4)

A megjelölt kiadványok megrendelhetők: COM-WARE Kft, Budapest, Pf.: 363. 1519.

Ára: 398,- Ft